ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#17 (146) СЕНТЯБРЬ 2003



PC ● PLAYSTATION 2 ● XBOX ● GAMECUBE ● GAME BOY ADVANCE

МЕТАМОРФОЗА ПУШИСТИКА

RATCHET & CLANK: GOING COMMANDO

СТР. 28

ДЖЕДАЙСКИЕ ШТУЧКИ

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

СТР. 48

ЭЛЬФЫ НА СТРАЖЕ ПОРЯДКА

LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLE

СТР. 20

ОПЕРАЦИЯ СТР. 14

А ТЫ ЗАПИСАЛСЯ В ДОБРОВОЛЬЦЫ?!

SILENT STORM

ИГРЫ НОМЕРА:

Операция: Silent Storm / Lineage II: The Chaotic Chronicle / **Ratchet & Clank: Going Commando** / SSX 3 / **Ben Hur** / kill.switch / **Dog's Life** / Full Spectrum Warrior / **Finding Nemo** / Space Colony / **Freedom Fighters** / Knights of the Temple / **Headhunter: Redemption** / **Killzone** / KnightShift / **C&C: Generals – Zero Hour** / Star Wars: Knights of the Old Republic / **Yager** / Hard Rock Casino / **Shinobi** / Medal of Honor Underground (GBA) / **SOCOM: U.S. Navy SEALs** / Moto GP3 / **Ресторанная империя (Restaurant Empire)** / Advance Wars 2: Black Hole Rising / **Застеколье** / Charlie's Angels / **Perfect Ace** / Семь самураев

(game)land
ISSN 1609-1035
9 771609 103003 17>

СЕНТЯБРЬ #17(146) 2003

В НОМЕРЕ



ХИТ?!

ПЕРВУЮ ЧАСТЬ ПО ДОСТОИНСТВУ ОЦЕНИЛИ ЯПОНСКИЕ ГЕЙМЕРЫ, НО RATCHET & CLANK: GOING COMMANDO ПОРАДУЕТ НЕ ТОЛЬКО ИХ! /28



В РАЗРАБОТКЕ

СИКВЕЛ SSX 3 – ОДНОГО ИЗ ЛУЧШИХ СИМУЛЯТОРОВ СНОУБОРДИНГА, КОГДА-ЛИБО ВЫХОДИВШИХ ИЗ РУК ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ /38



ТЕМА НОМЕРА

ОПЕРАЦИЯ: SILENT STORM НЕ УСПЕЛА ВЫЙТИ, А УЖЕ СТАЛА ЛЮБИМИЦЕЙ ВСЕЙ РЕДАКЦИИ. ПОТРЯСАЮЩИЙ ГЕЙМПЛЕЙ И НЕСВОЙСТВЕННАЯ ПОШАГОВЫМ СТРАТЕГИЯМ ДИНАМИКА! /14



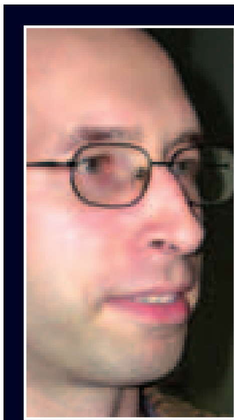
ОБЗОР

ЛУЧШАЯ RPG ГОДА? У STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC ОТ BIOWARE ЕСТЬ ВСЕ ШАНСЫ ЗАВОЕВАТЬ ЭТОТ ПОЧЕТНЫЙ ТИТУЛ /48



ОБЗОР

SOCOM: U.S. NAVY SEALS – ЕДИНСТВЕННАЯ ИГРА ДЛЯ PLAYSTATION 2, ПОЗВОЛЯЮЩАЯ УПРАВЛЯТЬ ПЕРСОНАЖАМИ ГОЛОСОМ! /60



ПРИВЕТСТВУЮ!

В редакции горячие деньки – в следующем номере вас ожидает подборка материалов о таких хитовых проектах, что просто пальчики оближете. Но вместо того, чтобы отважно бросить все силы на борьбу с этим урожаем, нам засучив рукава приходиться корпеть над культурной программой грандиозного, как Млечный путь, празднества – Дня читателя и по совместительству Дня рождения «Страны Игр».

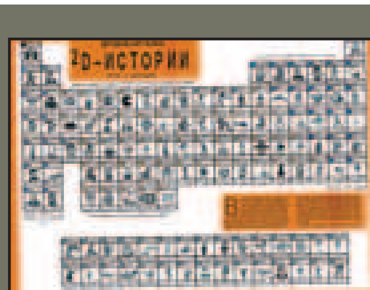
Трудовые будни наполнены непрестанной работой. Алик Вайнер придирчиво подбирает к своим канареечным штанам новую праздничную рубашку, Щербаков точит ядовитый зуб, ведущие российские разработчики готовят ключи от своих закромов – раскошеливаясь на потрясающие призы для вас, дорогие читатели; и все мы продолжаем оттачивать свое игровое мастерство, тренируясь перед грядущим турниром – грядет соревнование по игре в Worms – трепещите!
В общем, до нового номера и до новых встреч на нашем общем празднике!

ВСЕГДА ВАШ,
АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ

СИ-БОНУСЫ:

ВСЕМ ПОКЛОННИКАМ ДИЗАЙНЕРСКОГО ГЕНИЯ АЛИКА ВАЙНЕРА ПОСВЯЩАЕТСЯ! ТАКОГО ПОСТЕРА У ВАС ЕЩЕ НЕ БЫЛО, ТАКИХ ДЕВЧОНОК ВАМ НЕ ПРИХОДИЛОСЬ ВСТРЕЧАТЬ! ФИРМЕННЫЙ ПОДАРОК ОТ НАШЕГО АРТ-ДИРЕКТОРА!





СПЕЦ

КОЛЛЕГИ ИЗ БРИТАНСКОГО ЖУРНАЛА GAMES™ ВДОХНОВИЛИСЬ ТВОРЕНИЕМ Д. И. МЕНДЕЛЕЕВА И СОСТАВИЛИ ПЕРИОДИЧЕСКУЮ ТАБЛИЦУ 2D-ИСТОРИИ, СНАБДИВ ЕЮ МАТЕРИАЛ О ПЕЧАЛЬНОЙ СУДЬБЕ ДВУХМЕРНЫХ ИГР. И ТО, И ДРУГОЕ МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ /32

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

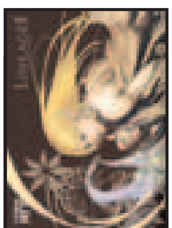
НА ОБЛОЖКЕ: Зловещий лик страшной войны мерцает в кровавом тумане...



ОБЗОР

ЧТО ПРИГОТОВИЛИ НАМ СОЗДАТЕЛИ LINEAGE II И ПРИМКНУВШИЙ К НИМ ЛОРД БРИТИШ? УЗНАЙТЕ ВСЕ О MMORPG, ПЕРВАЯ ЧАСТЬ КОТОРОЙ МОЖЕТ ПОХВАСТАТЬСЯ МИЛЛИОНАМИ ПОДПИСЧИКОВ /48

ПОСТЕРЫ



LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLE

Красота – страшная сила!



SW: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Галактические баталии продолжаются!

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№17(146) сентябрь 2003
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Глаголев *glagol@gameland.ru* — и.о. главного редактора
Валерий Корнеев *valkorn@gameland.ru* — зам. глав. редактора
Александр Щербаков *sherb@gameland.ru* — зам. глав. редактора
Анатолий Норенко *spoiler@gameland.ru* — редактор
Михаил Разумкин *razum@gameland.ru* — бильдредактор
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — редактор «Онлайн»
Роман Тарасенко *polosatiy@gameland.ru* — редактор «Киберспорт»
Максим Баканович *baxx@gameland.ru* — PR-менеджер

CD

Юрий Воронов *voron@gameland.ru* — главный редактор
Илья Викторов *orange@gameland.ru* — редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART

Алик Вайнер *alik@gameland.ru* — арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: *magazine@gameland.ru*, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* — руководитель отдела
Константин Говорун *wren@gameland.ru* — редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* — WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — руководитель отдела
Ольга Басова *olga@gameland.ru* — менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* — менеджер
Борис Рубин *rubin@gameland.ru* — менеджер
Ольга Емельянцева *olgaeml@gameland.ru* — менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* — руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* — оптовое распространение
Алексей Попов *popov@gameland.ru* — подписка
Андрей Наседкин *nasedkin@gameland.ru* — региональное розничное распространение
Яна Губарь *yana@gameland.ru* — PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — финансовый директор
Юрий Поморцев *yuri@gameland.ru* — издатель

PUBLISHER

Game Land Company — publisher
Dmitri Agarunov *dmitri@gameland.ru* — director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	«ТЕХНОТРЕЙД»	25	«МТС»	61	VGW	89, 93, 103, 106, 121	E-SHOP
03 ОБЛОЖКА	«ДИНА ВИКТОРИЯ»	27	SMX	64-65	«НОВЫЙ ДИСК»	94	АБКП
04 ОБЛОЖКА	SAMSUNG	31	«БУКА»	73	МЕГАФОН	105	«УЛЬТРА»
01	R-STYLE	55, 63, 71	«РУССОБИТ-М»	75	SAMSUNG	107	YANDEX
05, 06, 07, 10, 11	«АКЕЛЛА»	39, 43, 69	«МЕДИАХАУС»	109	ULTRA COMPUTERS	112	NETLAND
09	EXCILAND	45	ALION	41	ЖУРНАЛ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»	103	«MDM-КИНО»
17	БИОНЛАЙН	49	«ПУРПУРНЫЙ ЛЕГИОН»	83	GAMELAND.RU	122	«АКЦИИЯ СИ»
13, 19, 23, 47, 53, 77, 85, 91, 99, 113	«МЕДИА-СЕРВИС 2000»	51, 59, 67, 79, 101	«1С»	86	ЖУРНАЛ МС	127	«ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА»
		57	«ИДДК»	87	ЖУРНАЛ CGW РОССИЯ	128	«РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА»

POKEKOT (POKEKOT@MAIL.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ПРОИЗВОДСТВО GAMECUBE ПРИОСТАНОВЛЕНО



Nintendo временно приостановила производство GameCube, мотивировав это плохими продажами приставки. Данная мера позволит избавиться от излишков консолей на складах и полках магазинов. Компания собирается значительно повысить интерес к своей продукции, объявив о введении к концу года на территории США и Японии системы поощрений Club Nintendo. При покупке какого-либо продукта Nintendo потребитель автоматически получает определенное количество очков, являющимся своеобразной «валютой» для обмена на различные бонусы, связанные с играми. Похожая схема уже действует в Европе. Также до конца этого года будут выпущены следующие игры для GameCube: новый Donkey Kong (разрабатываемый совместно с Namco), Wario Ware Inc., Pokemon Colosseum, Mario Kart: Double Dash. Релизы, по замыслу компании, должны подхлестнуть продажи консоли. Кроме этого, в закромах у Nintendo находится секретный проект, предлагающий игроку свежий, необычный геймплей, а в освоении доступный даже тем, кто едва знаком с видеоиграми. Детали будут разглашены не раньше весны 2004 года. ■

КОРОТКО

▸ ATI РАЗРАБАТЫВАЕТ графическое ядро для Xbox 2.

▸ С 25 АВГУСТА ДОСТУПЕН новый онлайн-сервис для владельцев Xbox. Используя Xbox Live, Live Web предлагает геймерам широкий спектр возможностей: просмотр наличия друзей в сети на текущий момент, доступ к разнообразным игровым статистикам и рейтингам, голосовой чат. Первой игрой, поддерживающей данный сервис, будет Tom Clancy's Ghost Recon. Microsoft планирует провести ряд мероприятий с помощью Live Web.

▸ OBSIDIAN ENTERTAINMENT (девелоперская студия, возглавляемая основателем Black Isle Studios Фергусом Уркхартом (Feargus Urquhart)) и BioWare будут заниматься совместной разработкой игр.

▸ ACTIVISION ДОВЕРИЛА перевод Doom 3 на Xbox студии Vicarious Visions, известной созданием GBA-версий игр серии Tony Hawk's Pro Skater и потрированием Jedi Knight II: Jedi Outcast на GameCube и Xbox.

▸ КАК И БЫЛО ОБЕЩАНО ранее, европейская версия ZOE: The 2nd Runner будет отличаться от американского и японского релизов. В список нововведений входят три дополнительных уровня, два уровня с обновленным дизайном, два сверхсложных режима игры и новые модели мехов, которыми можно будет управлять.

▸ В DANCE DANCE Revolution MAX 2 используются 65 песен, в том числе таких исполнителей как The Crystal Method, KC & The Sunshine Band, Kylie Minogue, Dirty Vegas. Выйдет этот танцевальный симулятор в сентябре.

▸ KOEI ОБЪЯВИЛА, что европейский релиз Naval Ops: Warship Gunner, игры о морских сражениях от Micro Cabin, состоится в конце этого года.

▸ ВСЕ, КТО ПРИОБРЕТАЮТ NFL Fever 2004, получают два месяца бесплатного пользования Xbox Live. Это также относится и ко всем играм, выходящим для Xbox после NFL Fever 2004.

▸ BANDAI В ОКТЯБРЕ этого года выпустит на территории Японии RPG от Hudson для Game Boy Advance. Oriental Blue: Ao no Tengai (на Западе сериал называется Far East of Eden) примечательна несколькими особенностями: возможностью выбора протагониста (из двух) и сценарием, предоставляющим игроку значительную степень свободы.

КОРОТКО

▸ TOKYO GAME SHOW 2003 поражает своим размахом: на мероприятии будет порядка полутора тысяч стендов ста девяти компаний, посетителям выставки будут представлены двести тридцать игр. Несмотря на то, что цифры могут измениться (в большую сторону, конечно же) уже сейчас ясно, что TGS 2003 – крупнейшая игровая выставка за всю историю их проведения в Токио.

▸ THQ ПОЛУЧИЛА права на издание следующих игр для Game Boy Advance, разрабатываемых легендарной Rare: Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge, Banjo Pilot, It's Mr. Pants и Sabre Wulf. Первой ласточкой будет Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge: релиз намечен на осень 2003 года.

▸ ВСЛЕД ЗА ОТМЕНОЙ Red Dead Revolver компания Capcom подтвердила прекращение работ над Capcom Fighting All Stars для игровых автоматов и PlayStation 2. Также попал под сокращение проект Dead Phoenix для GameCube



MASTERTRONIC ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

Ветераны игрового бизнеса Энди Пейн (Andy Payne) и Пол Паттерсон (Paul Patterson) вернули к жизни компанию Mastertronic, последние двенадцать лет фактически не существовавшую. Именно она в свое время выпустила такие хиты восьмидесятых, как Spellbound, One Man and His Droid, Rockford, Xenon, Kung-Fu Master и многие другие игры авторства братьев Дарлинг, которые позже основали компанию Codemasters. О планах компании на конец этого года будет объявлено позже. ■

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ «СТРАНЫ ИГР»: РАБОТА КИПИТ!

Смахивая с высоких лбов капли благородного трудового пота, сообщаем, что в цехах «Страны Игр» полным ходом идет подготовка к грандиозному празднику – «Дню читателя», который состоится 19-го сентября в одном из клубов сети CafeMax. Пока вы активно придумываете кричалки для праздника (напоминаем, что попасть на тусовку смогут лишь сто победителей специального конкурса – см. страницу 122), мы не покладая рук тренируемся в Worms, связываемся с ведущими российскими разработчиками, готовим призы и подарки для всех участников вечеринки... Если у вас нет поэтических способностей, не отчаивайтесь! Пришлите короткий интересный рассказ о себе, и вы тоже сможете попасть на розыгрыш билетов (хотя, конечно, у авторов кричалок шансов гораздо больше). У вас есть невероятная возможность побывать на Дне рождения «Страны Игр», получить специальные подарки и отхватить невероятные призы, пообщаться с редакцией, сыграть на PlayStation 2 вместе с А.Купером, пожать золотые руки Алика Вайнера и быть укушенными вомпиром Щербаковым! До встречи девятнадцатого! ■

КОРНИ

Примерно через год Cenega UK выпустит The Roots – фэнтезийную ролевую игру с видом от третьего лица, разработанную польской компанией Tannhauser Gate. На данный момент про игру известно только то, что она будет содержать элементы исследования и пошаговые сражения. Остальное откроется журналистам во время выставки ECTS, где проект и будет впервые продемонстрирован. ■

ДИКИЙ СВЯЩЕННИК НА ДИКОМ ЗАПАДЕ

Анонсирована очередная игра на тему Дикого Запада – Wanted Guns от Iridon Interactive. Игра представляет собой сюжетный экшн с видом от третьего лица, в котором ожидается изрядное количество как собственно экшна, так и stealth-элементов. Главный герой по прозвищу Преподобный Девлин (Reverend Devlin) – бывший бандит, а ныне священник, живущий в Мексике времен войны между Севером и Югом. Ранее он инсценировал собственную смерть дабы скрыться с большим количеством награбленного золота и начать новую жизнь, но, как водится, хорошее когда-нибудь обязательно заканчивается. Банда мексиканских подонков под руководством некоего Mercenario Perro Sangriento (в буквальном переводе – почти «Бандито Гангстерито») вырезает всю семью Девлина и забирает золото. Естественно, он отправляется мстить, а заодно и вернуть свое золотишко. Среди доступного вооружения встретятся револьверы, шотганы, винчестеры, динамит, мексиканский арбалет и нож апачей. Будучи верхом, пеших противников можно просто топтать копытами верной лошади. ■





ПИРАТЫ ИСПРАВИЛИСЬ

Вышел патч к игре «Пираты Карибского Моря» от «1С» и «Акеллы». Список исправлений содержит двадцать пунктов, самые существенные из которых – добавлены некоторые квесты и возможность продолжить игру после потопления «Черной Жемчужины». Увеличен начальный капитал, исправлены ошибки интерфейса, игрового баланса, и много другое. Ознакомиться с подробностями, и скачать патч можно в сети по адресу http://games.1c.ru/pirates_of_the_caribbean/. Или же обратиться к нашему CD. ■





ELECTRONIC ARTS ИДЕТ НА СЕВЕР

В конце текущего года должна начать работу новая девелоперская студия Electronic Arts в Монреале, руководить которой будет заслуженный деятель Ален Таскан (Alain Tascan). Дон Мэттрик (Don Mattric) из EA прокомментировал ситуацию следующим образом: «Наша студия в Британской Колумбии успешно развивается, однако мы знаем, что есть много талантливых людей, которые хотели бы жить и работать на американском северо-востоке. После рассмотрения нескольких городов в этом регионе мы остановили свой выбор на Монреале как предлагающем наилучшее сочетание талантов, технологической инфраструктуры и экономики».

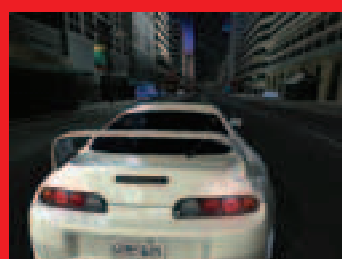
А чуть ранее EA расширила студию Electronic Arts Los Angeles, для которой был приобретен новый комплекс, куда к концу года и переедет штат из 300 сотрудников. К 2005 году персонал увеличится минимум вдвое.

Из других новостей отметим, что Ларри Пробст (Larry Probst) – исполнительный директор Electronic Arts – поделился с прессой своими мыслями о пришествии следующего поколения приставок. Он считает, что новые консоли от Sony, Microsoft и Nintendo должны появиться в 2005 году, так как разработчики ожидают программные библиотеки уже этой осенью. Если же их выход задержится, скажем, до 2004 года, то и самих приставок, соответственно, раньше 2006 года ждать не стоит. Кроме того, Пробст предположил, что цена на PlayStation 2 в скором времени в очередной раз будет снижена. ■

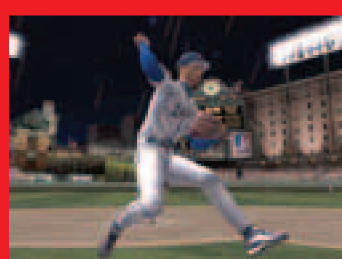
РАСПРОДАЖА 3DO

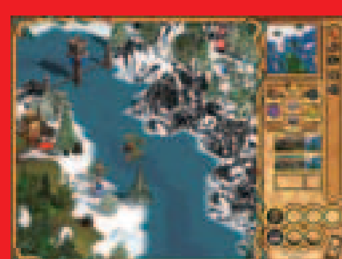
Потерпевшая банкротство 3DO решила распродать имеющиеся у нее в наличии торговые марки, что тут же привлекло внимание ряда игровых компаний. 15 августа часть выставленных на продажу наименований поступила в полное распоряжение новых владельцев. В первую очередь наших читателей наверняка интересует судьба серий Heroes of Might and Magic и Might and Magic. Как и предполагалось ранее, права на «мечи и магию» получила Ubi Soft. Сумма сделки – $1.3 млн. Street Racing Syndicate получила японскую прописку, будучи приобретенной Namco за сумму немного превышающую $1.5 млн. Microsoft купила High Heat Baseball, но сколько выложил за нее американский гигант не объявлено.

Остальные торговые марки 3DO пока что не распроданы. Судьба Army Men (к которой проявляют интерес Eidos и Turbine Entertainment) и Jacked (на нее нацелен JoWooD) остается неясной. Кроме того, ничего не известно о том, в какие руки перейдет амбициозный проект Four Horsemen of Apocalypse. ■









KIRBY ОСИРОТЕЛ

Масахиро Сакураи (Masahiro Sakurai) – человек, придумавший забавное существо Кирби и принимавший активное участие в разработке игр серии Smash Bros. – покидает HAL Laboratories, одну из ключевых студий Nintendo. Свой уход он объясняет тем, что он больше не может продолжать работу при нынешней структуре компании. Утверждается, что он, постоянно совершенствуя качество игр, ни разу не получил прибавки к окладу. Сакураи-сан не собирается переходить в другую девелоперскую студию, он хочет быть независимым разработчиком. HAL Laboratories продолжит разработку новых частей Kirby, судьба же Smash Bros. пока неизвестна. ■



СОЛО НА КЛАВИАТУРЕ

Интересная информация для всех, кто хочет полностью овладеть искусством «слепой печати». Владимир Шахиджанян, психолог и журналист, автор книг «1001 вопрос про ЭТО», «Мне интересны все люди», «Учимся говорить публично», «Я+Я», создал виртуальную школу по обучению десятипальцевому методу набора. У него есть свой сайт http://www.ergosolo.ru. Там можно скачать и программу. Также выпущен диск с программой «СОЛО на клавиатуре», на котором есть все книги Шахиджаняна. Вот так соединяется в одном человеке все: секс, компьютеры, искусство набора, ораторское мастерство, журналистика и психология! Заказать доставку и установку курса на свой компьютер можно по телефону (095) 955 05 66 (круглосуточно). ■

ПЕРЕДОЗИРОВКА НЕ ВРЕДНА?

Gungrave OD для PlayStation 2 от Red Entertainment находится в разработке. «OD» в названии игры означает «overdose», то есть «передозировка». Это слово, по мнению разработчиков, как нельзя лучше описывает обновленный геймплей: больше экшна, больше разрушаемых объектов, больше спецэффектов, больше персонажей. Как и в случае с оригинальным Gungrave, над Gungrave OD трудятся отнюдь не последние люди от аниме-индустрии: Ясухиро Найто (Yasuhiro Nightow, автор Trigun) и Косукэ Фудзисима (Kosuke Fujishima, создатель Ah! My Goddess). Gungrave OD завершена лишь на двадцать процентов, релиз намечен на весну 2004 года. А об одноименном аниме-сериале вы узнаете из рубрики «Банзай!». ■

SEGA ГОТОВИТ СЮРПРИЗ ДЛЯ МЕЛОМАНОВ

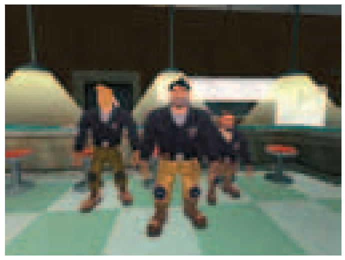
Звукозаписывающая студия Wave Master, являющаяся подразделением компании Sega, формирует два музыкальных лейбла. Первый – Wave Master Entertainment. Диски, носящие этот бренд, будут включать в себя саундтреки к играм, аниме и фильмам. Второй – Wave Master Artists: альбомы и синглы различных исполнителей будут выходить именно под этим лейблом от Wave Master. До конца года на обоих лейблах выйдет в общей сложности одиннадцать дисков, первые релизы состоятся в ноябре и октябре соответственно. ■

POKEKOT (POKEKOT@MAIL.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

LUCASARTS ОТМЕНИЛА FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS

LucasArts сообщила об остановке работ над Full Throttle: Hell on Wheels и отмене проекта. Решение было мотивировано нежеланием разочаровывать поклонников оригинальной игры. По всей вероятности, LucasArts успела получить большое количество негативных откликов со стороны публики – экшн-сиквел культового квеста производил неизменно отрицательное впечатление. Редакция «Страны Игр» склонна считать решение компании неожиданным и по-настоящему удачным. ■







МАНЯЩИЙ ЗОВ СИРЕНЫ

Siren, новая игра от Sony Computer Entertainment, погружает геймера в атмосферу гнетущего страха и сводящей с ума неизвестности. Повествование ведется от лица десяти посетителей японской деревеньки, сражающихся за свое выживание. Играющему предстоит узнать, что же произошло в деревне до их прихода. Инновационной особенностью игры является возможность наблюдать за происходящим глазами любого персонажа, что должно, по идее, стать хорошим подспорьем в изучении территорий. За монстрами также нужно не забывать приглядывать во все двадцать глаз... ■

СДЕЛАЕМ «СИ» ЛУЧШЕ!

У вас есть уникальный шанс войти в состав тест-группы! Отвечая на вопросы нашей анкеты, вы подскажете нам, каким должен быть журнал – в каком виде он будет идеален для вас лично.

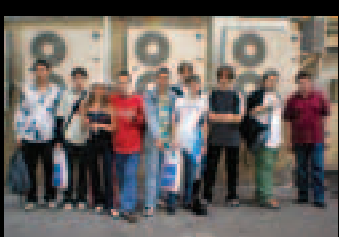
Очень важно – чтобы войти в тест-группу, необходимо строгое соблюдение следующих требований:

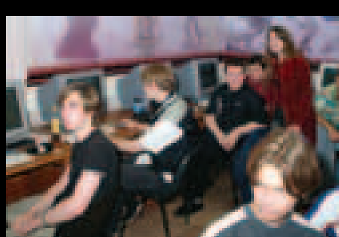
1) Вам должно быть от 16 до 20 лет.
2) У вас обязательно должен быть доступ в Интернет и электронный почтовый ящик (все анкеты надо отправлять по e-mail).
3) Вы должны регулярно читать «СИ» не менее года.
4) Вы должны проживать в России.

На время работы в тест-группе вас подпишут на журнал. Если заинтересовались – вышлите свое резюме (ФИО; возраст; точный домашний адрес, включая индекс; контактный телефон; информацию о том, как долго вычитаете «СИ») на адрес baxx@gameland.ru. ■

ТОВАРИЩЕСКИЙ ТУРНИР ПО KREED

15 августа – силами Руссобит-М и Defender – состоялся первый товарищеский матч по пререлизу Kreed для представителей прессы. Двенадцать приглашенных «на кое-что интересное» участников собрались в клубе PvP на Большой Дмитровке для дружеского турнира в лабиринтах почти готового Kreed. После нескольких совместных «потасовок» в полуфинал прорвались: Дмитрий Ароненко aka Alrik («Навигатор»), Матвей Кумби («Игромания»), Айдар Надралиев aka Macros (PlayGround) и Данила Кононенко (3DNews). Так случилось и в последнем противостоянии: после изнурительных боев в финал вышли представители PlayGround и «Навигатора», а победителем вышел Дмитрий Ароненко. Позже на арену вышел Jibo – абсолютный чемпион по Kreed, одержавший победу в самом первом турнире по этой игре, которому Alrik не смог ничего противопоставить. ■





КОРОТКО

ПОМИМО PS ONE-ПОРТА классической Front Mission (отаку на заметку: там используются иллюстрации от Йоситаки Амано) с Super Famicom, команда Тосиро Цутиды (Toshirou Tsuchida) работает над новой частью сериала. Официальное название или консоль, для которой разрабатывается игра, пока не названы.

EIDOS СМЕНИЛА знакомый всем логотип на новый. Это стильное лого, по замыслу английского паблишера, выражает дальновидность, предприимчивость и заботу о покупателях.

LEVEL 5 (студия, ответственная за сериал Dark Cloud, в данный момент занятая разработкой Dragon Quest VIII и True Fantasy Live Online) объявила о начале работ над новой RPG совместно с Sony Computer Entertainment. Детали проекта будут известны позже.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: Tides of War – третья и последняя карта для Xbox-версии Return to Castle Wolfenstein, доступная для скачивания с помощью Xbox Live.

ЭТОЙ ОСЕНЬЮ AGETEC выпустит в Америке Space Channel 5 Special Edition для PS2. Релиз будет включать в себя два диска: первый – с оригинальной Space Channel 5, второй – с сиквелом. В Special Edition появилось несколько новых режимов: совместное прохождение с другим игроком, певческиеие бои и другие.

КОРОТКО

VIVENDI UNIVERSAL GAMES лицензировала движок и средства разработки Gamebryo 3D (Dark Age of Camelot, The Elder Scrolls III: Morrowind, Freedom Force) для приобретения сторонними разработчиками.

ПОСЛЕ ЗАЯВЛЕНИЯ об «уходе на золото» Anarchy Online: Shadowlands еще в начала августа, Funcom объявила, что релиз откладывается на две недели и состоится девятого сентября.

PC-ВЕРСИЯ Mace Griffin Bounty Hunter, футуристического FPS от Vivendi, выйдет только в Европе, а версия для Gamecube не появится вовсе.

THE BITMAP BROTHERS – одна из первых девелоперских компаний, которые получат помощь от британского правительства. В частности, известная контора Pembridge поможет авторам Speedball 2: Brutal Deluxe, Xenon 2 и Magic Pockets улучшить их бизнес-план.

В РАМКАХ РЕСТРУКТУРИЗАЦИИ, последовавшей за убытками в один миллион евро, немецкая компания CDV остановила разработку трехмерной космической стратегии Galaxy Andromeda. Причина – шансы игры на успех были оценены как «не очень хорошие».



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**EyeToy: Play**	**23**
2	**Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)**	**20**
3	**Medal of Honor: Frontline**	**19**
4	Grand Theft Auto: Vice City	18
5	Tomb Raider: The Angel of Darkness	18
6	Primal (Русская версия)	15
7	Lord of the Rings: Two Towers	14
8	FIFA Foolball 2003	11
9	Mortal Kombat: Deadly Alliance	10
10	Midnight Club II	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**Warcraft III: The Frozen Throne (Русская версия)**	**100**
2	**The Sims: Superstar**	**28**
3	**Warcraft III: Reign of Chaos (Русская версия)**	**23**
4	The Sims Deluxe Edition	21
5	Tomb Raider: Angel of Darkness	14
6	Half-Life Generation 3	13
7	Empire Earth (Русская версия)	12
8	Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction	11
9	The Hulk	10
10	Need for Speed: Hot Pursuit 2	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	**Пираты Карибского моря – Корсары II**	**36**
2	**Postal 2**	**18**
3	**I.G.I. 2**	**18**
4	Мафия	17
5	Полицейская легенда	15
6	Мазатракеры. Тачка моей мамочки	13
7	Ресторанная империя	13
8	Повелитель ужаса	12
9	Уличный гонщик	10
10	Антанта	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ВЕРДИКТ:

1 И 1.5 – БЕГИТЕ КАК ОТ ЧУМЫ!
2 И 2.5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
3 И 3.5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
4 И 4.5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
5 И 5.5 – НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
6 И 6.5 – НЕПЛОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
7 И 7.5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ПУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
8 И 8.5 – ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
9 И 9.5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)
10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ
СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ
СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	The Sims: Superstar	Electronic Arts
2	MS Flight Sim 2004: A Century of Flight	Microsoft
3	The Sims	Electronic Arts
4	Championship Manager 4	Eidos
5	The Sims: Unleashed	Electronic Arts
6	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two
7	Warcraft III: Frozen Throne	Blizzard
8	The Sims: On Holiday	Electronic Arts
9	Rise of Nations	Microsoft
10	Medieval: Total War	Activision

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	EyeToy: Play	SCEE
2	Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos
3	Formula One 2003	SCEE
4	SOCOM: US Navy SEALs	SCEE
5	Enter the Matrix	Atari
6	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two
7	The Hulk	Universal
8	Aliens vs Predator: Extinction	Fox Interactive
9	Futurama	SCi
10	Tiger Woods PGA Tour 2003	Electronic Arts

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
2	Sonic Adventure DX: Director's Cut	Sega
3	Lord of the Rings: The Two Towers	Electronic Arts
4	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts
5	The Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo
6	WWE Wrestlemania X8	THQ
7	James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
8	FIFA 2003	Electronic Arts
9	Wreckless: The Yakuza Missions	Activision
10	Turok Evolution	Activision

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Aliens vs Predator: Extinction	Fox Interactive
2	Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
3	FIFA 2003	Electronic Arts
4	Project Gotham Racing	Microsoft
5	Halo: Combat Evolved	Microsoft
6	Brute Force	Microsoft
7	James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts
8	Rally Fusion: Race of Champions	Activision
9	Soldier of Fortune II: Double Helix	Activision
10	Enter the Matrix	Atari

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	World Soccer Winning Eleven 7	Konami	PS2
2	Final Fantasy Crystal Chronicles	Square Enix	GC
3	Summon Night 3	Banpresto	PS2
4	Super Robot Taisen D	Banpresto	GBA
5	Pokemon Pinball Ruby & Sapphire	Pokemon	GBA
6	Duel Masters	Takara	GBA
7	Jikkyou Powerful Pro Baseball 10	Konami	PS2
8	Super Mario Advance 4	Nintendo	GBA
9	All-Star Professional Wrestling III	Square Enix	PS2
10	Mobile Suit Gundam Seed	Bandai	PS2

КОММЕНТАРИИ

Aliens vs Predator: Extinction неплохо стартовала, отметившись и в британских PS2-чартах, и в Xbox-десятке. В последнем случае игра заняла аж первое место. Ну а о том, что же из себя представляет этот проект, мы вам расскажем уже в самое ближайшее время. Ждите обзора на страницах «СИ»!

РОКЕКОТ (POKEKOT@MAIL.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ [С 1 ПО 15 СЕНТЯБРЯ 2003 ГОДА]

PC

1	HANNIBALL
1	PAIN KILLER
1	UNREAL TOURNAMENT 2004
5	COLD ZERO: THE LAST STAND
5	PATRICIAN III
5	BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS
5	CAPTAIN SCARLET: RETALIATION
12	AFTERMATH
12	WILDLIFE PARK
12	FIREPOWER
12	MADDEN NFL 2004
12	ENCLAVE

GAMECUBE

5	DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE
12	FREESTYLE MX
12	THE ITALIAN JOB L.A. HEIST
12	MADDEN NFL 2004

PLAYSTATION 2

5	DARK CHRONICLE
5	MERCEDES-BENZ WORLD RACING
5	RACING SIMULATION 3
5	CHAOS LEGION
5	REEL FISHING 3
5	RUGBY 2004
5	DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE
12	ROBOCOP
12	THE ITALIAN JOB L.A. HEIST
12	MADDEN NFL 2004

XBOX

5	ALTER ECHO
5	GHOST RECON: ISLAND THUNDER
5	OTOGI: MYTH OF DEMONS
5	DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE
12	STAR WARS – KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
12	THE ITALIAN JOB L.A. HEIST
12	MADDEN 2004
12	TETRIS ONLINE

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ [С 1 ПО 15 СЕНТЯБРЯ 2003 ГОДА]

PC

2	HUNTING UNLIMITED 2
2	BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WWII
2	PARADISE CRACKED
2	CRUSADER KINGS
4	ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS
6	DELTA OPS: ARMY SPECIAL FORCES
8	EVERQUEST: LOST DUNGEONS OF NORRATH
9	BLOODRAYNE
9	BACKYARD FOOTBALL 2004
9	STARSKY & HUTCH
9	ANARCHY ONLINE: SHADOWLANDS
9	RUGBY 2004
14	FADING SUNS: NOBLE ARMADA
15	HOYLES PUZZLE GAMES 2004
15	HALF-LIFE COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
15	MASSIVE ASSAULT
15	SQUAD ASSAULT: WEST FRONT
15	AIRBORNE ASSAULT: HIGHWAY TO THE REICH

GAMECUBE

2	DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE
8	SPIRITS & SPELLS
8	WWE WRESTLEMANIA XIX
9	P.N.03
15	TONKA: RESCUE PATROL
15	ARMADA 2: STAR COMMAND
15	FREEDOM FIGHTERS

PLAYSTATION 2

2	DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE
2	ESPN NFL FOOTBALL
3	RED DEAD REVOLVER
9	REEL FISHING III
9	STARSKY & HUTCH
9	LETHAL SKIES II
9	RUGBY 2004
9	HUNTER: THE RECKONING WAYWARD
9	.HACK PART 3: OUTBREAK
9	XGRA
9	ESPN NHL HOCKEY
10	CORVETTE
15	BLOWOUT: MILITARY FIGHTING UNIT
15	JIMMY NEUTRON: JET FUSION

XBOX

1	ULTIMATE BEACH SOCCER
2	DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE
2	ESPN NFL FOOTBALL
3	DYNASTY WARRIORS 4
9	STARSKY & HUTCH
9	XGRA
9	ESPN NHL HOCKEY
10	CORVETTE
15	US OPEN 2003
15	RENT A HERO NO. 1
15	WWE RAW 2: RUTHLESS AGGRESSION

КОРОТКО

ЕЩЕ НЕ СТИХЛИ ФАНФАРЫ ПО ШУТЕРУ KREED, а компания Руссобит-М уже готовит релиз новой ролевой игры «Златогорье 2» от воронежской студии Burut. 18 сентября нас ждет настоящее гульбище в клубе «Ратник», где пройдет презентация «Златогорья 2». Рубилово на топорах, стрельбище лучников...

ДОЛГОЖДАННАЯ онлайновая ролевая игра Final Fantasy XI выйдет в Европе и Штатах 29 октября.

ВОПРЕКИ СЛУХАМ, компания Arxel Tribe не закрылась, а лишь испытывает временные финансовые трудности, и от планов по разработке игр не отказывается.

BLIZZARD С ГОРДОСТЬЮ СООБЩИЛА, что примерно за месяц, прошедший с момента появления Warcraft III: The Frozen Throne на прилавках, продажи игры превысили миллион экземпляров.

FLASHBACK

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU) , А. ЩЕРБАКОВ (SHCHERB@GAMELAND.RU)

1 ГОД НАЗАД



3 ГОДА НАЗАД



5 ЛЕТ НАЗАД



Заглавный материал номера посвящен хентаю. Не прошло и года, как мы вернулись к этой животрепещущей теме в рубрике «Банзай!» (см. «СИ» #15(144)). Так что теперь у всех читателей «Страны Игр» появилась прекрасная возможность сравнить мужской и женский взгляд на одну и ту же проблему, перечитав статьи Купера и Евгении Давидюк, которая в самом скором времени отметится новыми материалами на страницах нашего журнала. Еще одним интересным моментом этого номера является то, что он стал дебютным для нынешнего его руководителя – Алекса Глаголева, появившегося там в качестве автора статей о Counter-Strike: Condition Zero и Operation Flashpoint: Resistance. Именно с семнадцатого номера и началось его сотрудничество с «СИ». Также год назад мы написали, что Microsoft отметит годовщину Xbox; стало быть, теперь приставке стукнуло уже целых два года. Позд-рав-ля-ем! ■

Не пришло и трех лет с того момента, как Саша Щербаков опубликовал превью Dead or Alive 2 Hardcore. Сейчас игра в своем платиновом обличье украшает главную редакционную полку. Кто сказал «пылится»?! Каждый божий день у нас идут ожесточенные баталии, удары сыплются направо и налево, виртуальные бюсты волнительно колышутся, а джойстики горят в руках... Что ни говори, а красота – страшная сила! Приснопамятный Вячеслав Назаров отметился прекрасным превью о проекте Rune. Очень советуем перечитать всем поклонникам назаровского творчества – искрометно, талантливо, увлекательно; врагам на зависть, вам для удовольствия и духовного роста. Из обзоров особо стоит отметить «Казаков» и Heavy Metal FAKK 2 от Димы Эстрина и Максима Зайца соответственно. Оценки в девять и восемь с половиной баллов говорят сами за себя. ■

Знаменитый военно-полевой номер. Все, что мы смогли противопоставить холодной хватке дефолта. Перед редакцией стоял нелегкий выбор: выпустить номер хоть как-то – или не выпускать его вообще. В спешном порядке пришлось превратить журнал в некое подобие газеты. В итоге 9 номер за 98-й год был напечатан на соответствующей бумаге, а на несоответствие размеров страниц пришлось закрыть глаза. Результат оказался достаточно шокирующим, но зато журнал вышел в свет и просигнализировал, что «СИ» готова к любым, самым невероятным трудностям. В то время, как кризис подкашивал одно игровое издание за другим (в том числе, в утробе погиб полулегендарный журнал «Игрополис», давший впоследствии «Стране Игр» ряд важных кадров), «СИ» оставалась на ногах, хотя и чувствовала себя, честно говоря, неважно. Тем не менее мы стали сильнее! ■


КААН
ВАРВАР
НОВЫЙ ДИСК

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** turn-based squad combat ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nival Entertainment
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P4 2,2 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт) ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ОНЛАЙН:** http://www.nival.com/rus/s2_info.html ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 21 ноября 2003 года (PS2, PC)



Был в свое время фильмец с незрелым Харрисоном Фордом «Отряд 10 из Наварона» (1978 года выпуска). Небольшой по численности отряд коммандос (в состав которого входил даже негр) то и дело тревожил нацистские форпосты. Даже в Югославии фашики не чувствовали себя спокойно. Молодой Индиана Джонс и там находил укрывавшихся нацистских преступников. С труппой подобных суперменов (не только хороших, но и плохих) нам и предстоит хорошенько познакомится.

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ОПЕРАЦИЯ: SILENT STORM

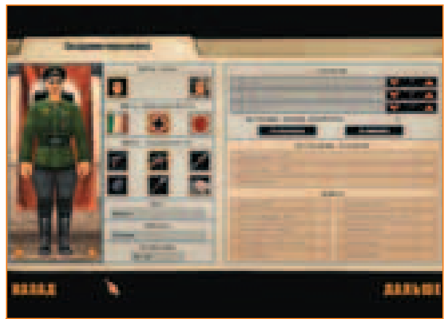
ОТРЯД 10 ИЗ НАВАРОНА

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

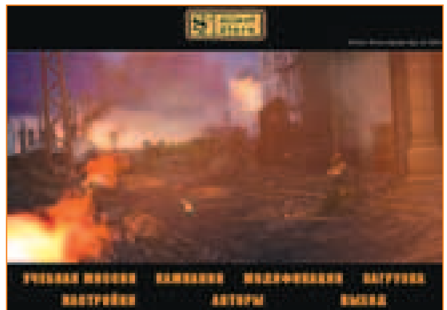
Игрок, он как ребенок: фишечки, бирюлечки, фенечки покрутить, повертеть, и чтобы не сложно, и чтобы не влияло это на всю игру – вот от чего он приходит в восторг. Автор статьи – не исключение. Не получив еще боевого задания, я уже был пленен приемом, устроенным мне игрой. Вешалкой, с которой театр начинается (да и заканчивается) в играх выступает начальное меню. Заставка – это вроде афиши. В Silent Storm она неброская и короткая. Меня не смутило, я знал, на что шел. Silent Storm это, знаете, уже имя! Заставка плавно перетекла в контекстное меню, и я начал забавляться, пробовать его тестить – работа, что поделаешь, сразу в бой нам не положено. Все, на что бы я не обратил внимание, было приятным и легким. Секретные дела (выбор стороны Союзников или блока Оси) открывались при наведении курсора, теряли на ветру странички. За передвижением курсора с одной папки на другую вы проведете некоторое время. С улыбкой. Никогда выбор стороны зла (страны Оси) не был таким простым и спокойным. А вы ведь негодяи, конечно же, сядете играть сначала за наци, а? Но позже, позже... Вот я уже определился с выбором. Да, это были гансы. Если они есть в игре, почему бы их не выбрать? Итальянцы, немцы, японцы выстроились в шеренгу. Каждой твари по па-



По умолчанию за каждой национальностью закреплены свои профессии. Немецкая пара представлена солдатом и медиком. Лень создавать персонажа, а хочется быть, например, инженером? Выбирай японца!



Вольдемар Перестукман готов к выполнению сверсекретных операций командования.



По анимации происходящего на этом экране можно судить о эффективности настроек видео.

ре: мужчина и женщина. За каждой двойкой – флаг родины. Ошибиться сложно, текстуры настолько качественны (если позволяет машина), что национальную принадлежность удается определить по внешности. При наведении на воина курсора, из стойки «вольно» тот тут же становится «смирно». Выбрал немца-мужика, итальянцы отпали по причине полной небоеспособности во время войны, самураи же как-то не подходили под мое представление о секретных службах. Перст-курсор мыши указал на понравившегося. Тот делает шаг из строя. Ого! Некоторое время играл в прапорщика. Дальше меня ждало веселее куда более увлекательное – создание физиономии главного персонажа. Делается элементарно, без напряга, с усмешками и бормотаниями: «А это вылитый наш главный редактор!». Sims для мужчин. Только вот очки смотрятся инородными телами, но и без них вариантов море. Закончив процедуру словами «ну и рожа, как раз для нацистского палача» отправился на войну.

ОПИСЬ ИМУЩЕСТВА

С войной мы поторопились. Сначала немного бюрократии. Мы же не партизаны, мы на жаловании. Разрешите представить – особый интернациональный отряд для решения самых щекотливых ситуаций. Впрочем – для силового решения. Это не штирлицы.

ПРЕВЬЮ SILENT STORM В СИ #09(114)

ЗНАМЕНИТОЕ ПРЕВЬЮ АЛЕКСАНДРА ЩЕРБАКОВА

Избранные цитаты: «Честно говоря, я ждал от Silent Storm только плохого». Типичный настрой Щербакова. «Всего специализаций шесть: солдат, снайпер, гренадер, инженер и медик». А теперь пересчитаем все вместе. Их пять! Саня зажал разведчика. «Релиз, скорее всего, состоится не раньше второй половины 2003 года». Тут как в воду глядел. «Silent Storm не сотворит ровном счетом никакой революции в жанре. И хорошо». Оставим это на его совести. «Помимо стандартного комплекта вооружения времен Второй Мировой, вовсю используется и скажем так, нестандартное. Скажем, увидев в игре пистолет с глушителем, неподготовленный человек наверняка удивится и заявит, что быть такого не может». Саня еще панцерклряйнов тогда не видел…

Достаточно заглянуть в арсенал базы, и методы нашей группы сразу станут ясны. Если для Штирлица перестрелка, пусть даже и удачная, означала непростительную ошибку в его деятельности или же вообще провал – для наших ребят это рабочие моменты. Такой вот глобальный спецназ. Задания соответствующие: похитить, выкрасть, убрать, уничтожить... Итак, я говорил про всякие канцелярские дела. У группы есть база – место для зализывания ран, пополнения численности, загрузки боеприпасами. Перво-наперво бегом в кадровый отдел. Перелистывание личных дел бойцов этой службы - тоже неплохое развлечение. Вспомним Jagged Alliance. Уже писали, не поленимся еще раз – в разработке Silent Storm засветился Шон Линг, тот самый Sirtech'овский. Silent Storm продолжает и развивает традиции Jagged Alliance.

Скрывать не стану, подбор сотрудников у Оси мне понравился больше. Там есть основа – немцы. И немного всех остальных. У союзников сборная солянка, так много национальностей, что не понятно, как они друг друга понимают. А можно вообще развлечься – послать сражаться за Германию словака, литовца, венгра и иранца.

В отряде может быть не больше шести человек. Четыре–пять, по-моему, оптимально. И еще, сделайте своего персонажа солдатом. Его смерть – это срыв всей операции. Конец игры. Компьютерные оппоненты знают кто главный, и знают, что все их беды закончатся - стоит лишь пристукнуть игрока. А водить панцеркляйны, пилить решетки, закладывать мины – пусть этим занимаются соратники по борьбе.

Игровой процесс устроен так либерально, что возвращаться после





ВЕРДИКТ

ЗА ШАГ ДО СОВЕРШЕНСТВА



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Самая популярная война человечества, самая популярная теория заговоров и самый популярный в России разработчик.

МИНУСЫ

Очень осторожное управление. Один неточный тык, и группа уже бежит не туда. Сильно огорчила чудовищно плохая озвучка.

Люди, осторожно относящиеся к пошаговым играм, не знают, что теряют.

НИКОГДА ВЫБОР СТОРОНЫ ЗЛА (СТРАНЫ ОСИ) НЕ БЫЛ ТАКИМ ПРОСТЫМ И СПОКОЙНЫМ!

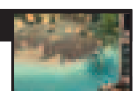
НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Jagged Alliance 2



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Commandos 2

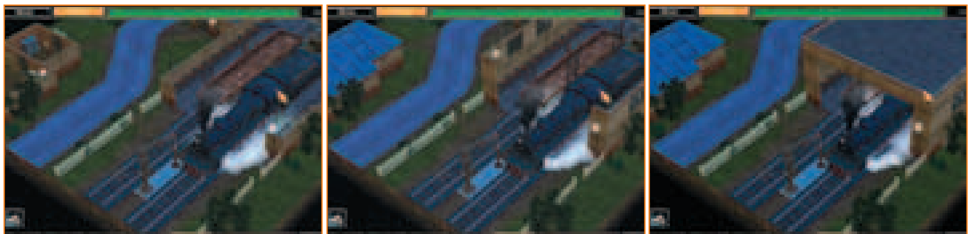


РАЗВЛЕЧЕНИЕ СРОДНИ ЭПОХАЛЬНЫМ БАТАЛИЯМ В X-COM:ENEMY UNKNOWN!





Это не досье на Аль-Каиду. Солдат Намджу Ахмад служит Аллаху и немцам.



При помощи кнопок игрового интерфейса или клавиш «–» и «+» на клавиатуре можно переключаться между различными уровнями многоэтажных строений. Здесь мы «разобрали» какое-то депо на одной из случайных карт.



Желтый круг – ваш отряд, иконки с «i» – сюжетные миссии, иконки «с головой» – случайные бои.

каждой миссии в штаб-квартиру не обязательно. Мародерство разрешается. Но, братья... База не скупясь, снабжает всю банду. Зачем что-то подбирать? Первое мое посещение склада боеприпасов выглядело странновато. Привыкший к строгой экономии X-com и JA, ваш покорный слуга ошалело осматривал ассортимент. Взял автомат. Интересно, а можно два? Уау, можно! А три? Моя пятерка боевиков ушла, лязгая и громыхая невероятным количеством железа, ни дать ни взять - торговцы оружием. Домой я не вернул ничего. Консальери (бухгалтер мафии, сказывается влияние одноименной игры – ред.) нашей организации, наверное, очень расстроился.

АХТУНГ И АЛЯРМА! ПЕРЕСТУКИН В ВЕРМАХТЕ

Если по известной лишь Великому Тецкатлипоку причине, играя за Ось, ваш выбор героя вначале пал на врачиху или на инженера, первая же миссия приобретет сатирический оттенок. Враги грабят банк, а оказавшийся рядом праздношатающийся главгерой пытается их остановить. В одиночку. И если это не солдат... «Врачиха стала непреодолимым препятствием на пути незадачливых грабителей» или «Инженер уложил банду налетчиков» – немецкие газеты выйдут с такими заголовками.

Людям, играющим с пеленок, даже не стоит лезть в руководство пользователя. Все под рукой, управление переехало сюда из лучших пошаговых игр. И будь главный персонаж медиком, инженером или воспитателем детского сада – врагам не поздоровится. Их всегда больше, их параметры занижены. Один боец отряда стоит семерых. Ценен хотя бы тем, что без приказа не двигается и не лезет под пули. Этим

ГЕЙМПЛЕЙ SILENT STORM ЗИЖДЕТСЯ НА МЕРТВЫХ. БЕЗ ИХ ПОЛЕТОВ, КУВЫРКОВ, ПАДЕНИЙ И НЕЛЕПЫХ ПОЗ НЕ БЫЛО БЫ ТАКОГО УДОВОЛЬСТВИЯ.



Ну почему у врагов есть такие игрушки! Мы получим к ним доступ только с боем.



Родная база просто переполнена боеприпасами. Бери – не хочу, и все это абсолютно бесплатно!



Умение разведчика «уходить в тень» позволяет устраивать засады.



У этих ребят не было водительских документов… Английские ГАИшники расправляются с нарушителями круто и бесжалостно.



Не каждая TBS может похвастать возможностью одновременного управления группой персонажей. Посмотрите, как эта парочка расправляется с часовым.







страшно грешит AI. Его, так скажем, «ходы» просты до безобразия. Обычное шапкозакидательство. Пытается взять числом, завалить телами. Завернув от преследователей за угол, надо удобно устроиться и ждать их в гости по одному. По автоматной очереди в живот на брата, и горка трупов готова. Все это справедливо для уровня сложности «нормальный». Есть «сложный» и «невозможный». Последний звучит несколько безысходно, а? Меня не тянет даже начинать там что-то.

Задача моего подразделения – сбор сведений о противнике. Обязательно соберу. С трупов. Немецкая штурмовая группа отправилась в... Северную Англию. Хо! То, что не удалось ястребам Геринга и морским волкам Деннеца: нога немцев ступила на остров. Карательная экспедиция на британской земле! Знаю, моя задача другая, отношения к зондер-командам не имею... но что мешает вести себя нагло, как на оккупированной территории? Первой гранатой разнесло входную дверь в особняк – цель нашего визита. Сразу вспомнилась армейская шуточка: «Это будет тихая диверсионная операция, сначала туда войдут два танка...». Первого же сваленного англичанина хотелось бить прикладами и кричать ему в лицо: «Где документы?!». Может, потому что сопротивлялся отчаянно? И флаг с крестом здесь ни причем... Не знаю. Ощущение миссионера зла и предводителя плохих парней не отпускает и диктует свое поведение. «Для чего фашисту руки? Чтоб держать топор и меч, чтоб колоть, рубить и сечь», – напоминает Маршак. Однако моя следующая кампания за союзников поставила знак равенства между воюющими сторонами. Нет, союзнички под моим руководством даже переплюнули «подвиги» своих коллег из Германии. Война – тетка суровая.

ПРЕВЬЮ SILENT STORM В СИ #16(121)

ФРОНТОВЫЕ ХРОНИКИ

«Рандомные локации, приветливо расставленные по пути, я вежливо обходил, направляясь к основной миссии. Как выяснилось позже, случайные столкновения – это полезная штука. Бесценный источник боеприпасов, оружия, аптечек и экспириенса. Диверсанты на полной подножной кормежке. Фарцевать оружием в игре не принято, к тому же все трофеи придется уносить на себе, а количество слотов в инвентори, как вы понимаете, ограничено». Вот-вот! Вся правда о ранних превью. Какой еще «источник боеприпасов»?! Нагнуться и подобрать что-то лежащее на земле – лениво! Бойцы выходят на дело экипированные дальше некуда. Кстати, это было мое превью…



Не спрашивайте, что делал этот несчастный на заднем дворе у ящиков, и кто додумался там установить там мину-растяжку!



Пионеры в черном, гротескная смесь нацистов с террористами: третья враждующая сторона вам откроется только во время прохождения игры.



ПРЕВЬЮ В СИ #08(137)

ШЕЙН ТРЕЙСИ ПЕРВАЯ ОТКРЫЛА МИРУ ТАЙНУ ПАНЦЕРКЛЯЙНОВ

«Железные костюмчики называются Panzerklein («маленький танк») – название, по словам разработчиков, возникло случайно в ходе работы, а потом прижилось в «официальном» порядке. Из четырех представленных образцов два принадлежат «плохим парням», и по одному – силам антигерманского альянса и немцам. Один из вражеских «танчиков» цветом и видом сильно напоминает персонажа из детского фильма «Остров ржавого генерала».





КОМПЬЮТЕРНЫЕ ОППОНЕНТЫ ЗНАЮТ КТО ГЛАВНЫЙ, И ЗНАЮТ, ЧТО ВСЕ ИХ БЕДЫ ЗАКОНЧАТСЯ – СТОИТ ЛИШЬ ПРИСТУКНУТЬ ИГРОКА. СОЛДАТСКИЕ НАВЫКИ ВЫЖИВАНИЯ – КАК РАЗ ТО, ЧТО НУЖНО!

КАТЯ_15

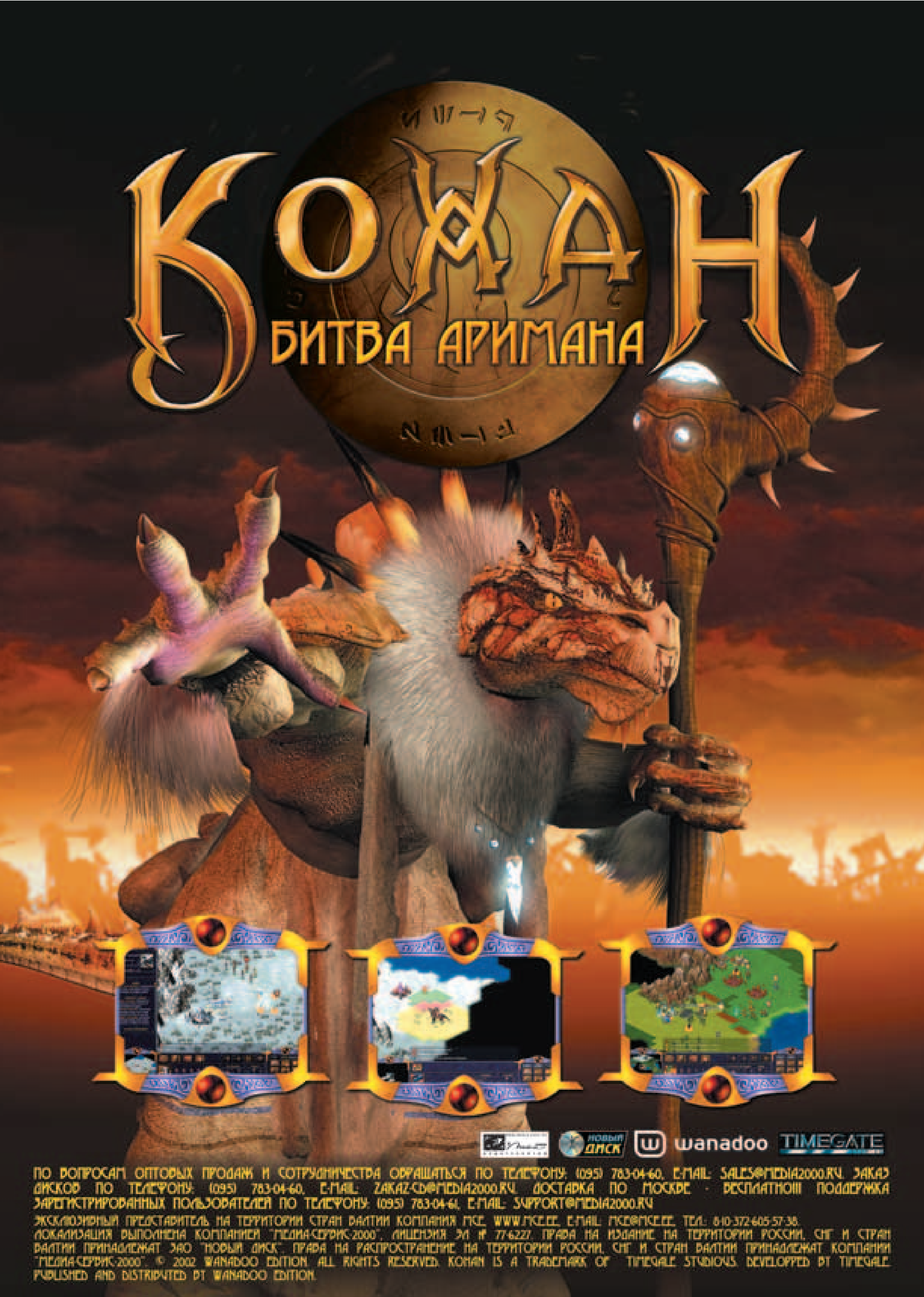
Это имя файла сохраненной игры. Пятнадцать раз я перестраховывался, пятнадцать раз выдыхал, видя, что мои позиции закреплены. Бой шел где-то в Восточной Германии, немцы стояли не то, что за каждый дом – за каждый сантиметр. Все локации, где происходят страсти миссии – небольшие по площади. Многие обращали на это внимания еще в процессе разработки игры - дескать, негде будет развернуться. Куда там! На зачистку небольшой по площади территории уходит в среднем полчаса. А тотальная смерть противника – это единственный способ обезопасить себя от проблем в дальнейшем. Найден искомый профессор? Бросьте его пока – ничего с ним не будет. А лучше разрядите-ка несколько обойм вон в то подозрительное место. Многоярусные ангары X-com или футбольные поля JA здесь бы не прижились. Определенная теснота не дает расслабиться, вовлекает в экшн с первых минут. Боевая система сделана классически: пока нет контакта с противником, отряд передвигается в реальном времени. Как только происходит столкновение, появляется кнопка «конец хода». Спокойной прогулки, не прерываемой turn-based-режимом, практически не бывает. Любую передышку надо использовать максимально эффективно: перезарядиться, полечиться, покопаться в ближайших ящиках. Пауза в игре – событие не всегда приносящее облегчение. AI тоже умеет переключать своих подопечных в режим бега. Только достал аптечку, а тут из-за поворота пять штурмовиков. Зевать нельзя. Особенно в помещениях, где как бы случайно расставлено стационарное оружие. «Вот стоит в амбаре пулемет...». Не зря он там стоит, точно говорю. Это как чеховское ружье – обязательно выстрелит. И надо постараться быть тем, кто нажмет на спусковой крючок. В игре полно моментов, когда врагам прибывает подкрепление, и зачастую это происходит неподалеку от какой-нибудь пулеметной точки. Тонкий намек от разработчиков – будь наготове.

Кампания союзников – для новичков. Детский разгоночный класс, щадящий режим. У фрицев уже вторая миссия заставляет стирать пот со лба, а союзникам только что не скатертью постелено. Набравшись опыта в легких заданиях, подконтрольные бойцы вскоре будут валить кулаком даже панцеркляйны. Конечно, не стоит так преувеличивать значение RPG-элементов: автоматная очередь в упор – это сильнейшее средство успокоения, не требующее никакой прокачки. В каждой миссии Silent Storm столько убийств, что опыт зарабатывается налету, так сказать, не специально. Из-за него никто не трясется. «Случайные столкновения» – динамичные локации на карте - в принципе не несут в себе угрозы, а только опыт и амуницию, однако они воспринимаются как обуза. Я предпочитал быстро сваливать. Лишнего опыта мне не нужно, а мародерство считаю бесполезной тратой времени. База ломится от оружия. А теперь погорим о вечном. О...

О ТРУПАХ

Геймплей Silent Storm зиждется на мертвых. Без их полетов, кувырков, падений и нелепых поз не было бы такого удовольствия. Только что какой-нибудь упорный гад портил мне кровь – а теперь он скатывается по лестнице и распластывается звездой у моих ног. Не застревает в полигонах, не зависает йогой над землей – он реально дохнет, сволочь! На этом их участие в игровом процессе не заканчивается. Случайная граната и шальная пуля еще могут немножко их... «оживить». Развесить вокруг гирляндами, к примеру. Неожиданностью оказалось, что некоторые тела после смертельного заряда и вроде как картинной смерти все еще живы! Когда дают задание взять противника живым, предварительно оглушив его, имеют в виду не совсем это. Не поступайте, как ваш покорный слуга – мои парни полегли ни за что, пытаясь бейсбольными битами отключить «клиента». Тот веселился вовсю, стреляя в упор из «люгера». Смело бросайте в него осколочную гранату, наблюдайте за его полетом и поднимайте вроде как бездыханное тело. Будет жить. Это справедливо и по отношению к бойцам отряда игрока. Ноль на линейке жизни – первая степень смерти. Не надо плакаться и перезагружаться, когда любимчик падает на землю. Не все еще потеряно, его даже не надо взваливать на плечи после завершения миссии. Кнопка «выход» - и все выжившие вернутся в отряд. Плакать изредка, правда, придется. Та самая очередь в упор (да еще на последних жизнях) уберет любого. Навсегда.

Перечислять характеристики классов персонажей, расписывать их навыки, напоминать про чудо-машины панцеркляйны считаю ненужной и глупой затеей. Все равно мимо игры не пройдете. Не тот случай. ■


КОНАН
БИТВА АРИМАНА
Новый диск
wanadoo
TIMEGATE
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: ZAKAZ-CD@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ - БЕСПЛАТНО!!! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-61, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ СТРАН БАЛТИИ КОМПАНИЯ MCE. WWW.MCE.EE. E-MAIL: MCE@MCE.EE. ТЕЛ.: 810-372-605-57-38.
ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВЫПОЛНЕНА КОМПАНИЕЙ "МЕДИА-СЕРВИС-2000", ЛИЦЕНЗИЯ ЭЛ № 77-6227. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО "НОВЫЙ ДИСК". ПРАВА НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ "МЕДИА-СЕРВИС-2000". © 2002 WANADOO EDITION. ALL RIGHTS RESERVED. KOHAN IS A TRADEMARK OF TIMEGATE STUDIOUS. DEVELOPPED BY TIMEGATE. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY WANADOO EDITION.

LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLE

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Южная Корея – страна чудес, легко выражаемых языком цифр. Небольшой азиатский полуостров занимает четвертое место в мире по распространению доступа в Интернет: по данным агентства Nielsen/NetRatings, в 2002 году в сети регулярно присутствовали более 26 миллионов корейцев. Доминирующая платформа – PC. 54% всех геймеров предпочитают многопользовательские онлайновые RPG, которых в стране выпущено уже более двухсот. По скромным прогнозам, самая популярная MMORPG – Lineage: The Blood Pledge с ее тремя миллионами подписчиков – принесет в текущем году доход в размере 156 млн. долларов. Цифры ясно свидетельствуют: самое время захватывать западный рынок.

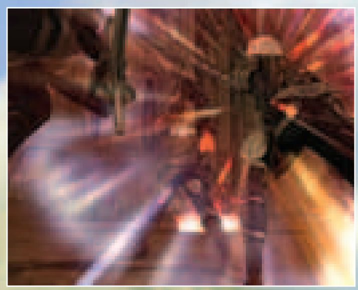
NCsoft, издатель Lineage, сунулась было со своим детищем на благодатную американскую почву – и столкнулась с непредвиденными трудностями. Янки не спешили вербоваться тысячами и маршировать на сервера Lineage. Их, видите ли, плоская изометрическая графика не устраивала, схематичная

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** MMORPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** NCsoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Team E&G ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2003 года (Корея), зима 2003 года (США)

http://www.lineage2.com/

«ЗАПАДНАЯ КУЛЬТУРА ВОСПИТЫВАЕТ В ЧЕЛОВЕКЕ ЛИЧНОСТЬ – В РЕЗУЛЬТАТЕ ПОЛУЧАЕТСЯ, ЧТО ГЕЙМЕРАМ ИЗ США СЛОЖНО ПРИСЯГНУТЬ НА ВЕРНОСТЬ МАЛОЗНАКОМОМУ ИГРОКУ, ОНИ НЕ ГОТОВЫ ЦЕНИТЬ ЧЕЙ-ТО АВТОРИТЕТ».





анимация не прельщала, да и медленный, если не сказать – заторможенный темп игры решительно не радовал. Несмотря даже на прелестную возможность объединяться для штурма вражьих крепостей. Виной всему, очевидно, избалованность западного геймера красивой картинкой – но были тут и другие, не столь явные предпосылки. Для понимания причин провала оригинальной Lineage в США необходимо четко представлять себе, что такое корейская игровая культура. Позволим себе небольшое рассуждение на тему – много места оно не займет, а полезным вполне может оказаться.

КЛУБНЫЙ ПУТЬ

Итак, в Корее вплоть до недавнего времени практически не было игровых приставок (это связано с запретом на японские товары, действовавшим со времен Второй мировой войны). Pac-Man, Mario, Sonic, Street Fighter, Final Fantasy – еще несколько лет назад для корейских геймеров это были пустые звуки. Под запретом были даже портативные системы вроде Game Boy. На этом фоне, естественно, процветали компьютерные игры, в основном для PC. В 1999 году случился знаменитый южнокорейский интернет-бум, когда число пользователей сети выросло на совершенно невероятные 2607% – в рекордно короткие сроки страну опутало оптоволокно, высокоскоростной доступ в сеть стал такой же обыденностью, как телефонная связь. И здесь проявилась харатерная особенность корейского общества – высокий уровень социального общения. Вместо того чтобы играть дома (где часто не было места для компьютера, да и доходы большинства семей не всегда позволяли обзавестись собственным PC), корейские геймеры стали собираться в многочисленных «PC-бонгах» – заведениях, расплодившихся как грибы после дождя. Типичный «PC-бонг» совмещает функции интернет-кафе, игрового клуба и закусочной: там можно подкрепиться, сыграть партию в какую-нибудь Ragnarok Online и подготовиться к экзамену. Starcraft стал спортивной дисциплиной, транслируемой по телевидению. Командный дух корейцев ярче всего проявился во время осад крепостей в Lineage, ведь там победа зависит от четкого взаимодействия сил. В «PC-бонгах» нередко можно наблюдать картину, когда главнокомандующий вскакивает на стол с мегафоном и принимается выкрикивать распоряжения сидящим за компьютерами подчиненным. В Штатах это выглядело бы по меньшей мере дико. Если корейцы ценят MMORPG как одну из форм живого общения в клубах, то американские геймеры предпочитают отправляться в онлайновые вояжи из уютной гавани собственного дома – но при таком подходе Lineage моментально теряет

ИНИЦИАТИВА В ЧАСТНОМ СЕКТОРЕ!

Когда гейм-дизайнер Джейк Сонг (Jake Song) предложил концепцию оригинальной Lineage главе NCsoft Ти Джей Киму (T.J. Kim), последний мгновенно распознал потенциал разработки и без колебаний выделил необходимое финансирование, заложив собственный дом. Ричард Гэрриот говорит, что успех игры неразрывно связан с ростом популярности малого компьютерного бизнеса: «Lineage и крохотные корейские интернет-клубы росли рука об руку».



Я бы с такими соратницами не то что в разведку – в тыл бы запросто отправился! Лишь бы кроме них вообще больше ничего не видеть!



По скромному мнению редакции «СИ», темные эльфы – одно из главных достижений дизайнеров Lineage. А как сражаются!



Если внимательно приглядеться к отражению персоны в белом платьице, можно заметить несколько интригующих деталей.



Битвы титанов поражают своей грандиозностью и свирепостью! В «Обратной связи» этого номера вы узнаете, как можно стать тестером корейской версии игры.

шарм, а ее недостатки проявляются особенно выпукло. Увы, здесь не помогли даже увещевания Ричарда «Лорда Бритиша» Гэрриота – создателя серии Ultima, в конце 2000 года перешедшего на работу в NCsoft и ставшего главным PR-рупором компании на американском рынке.

ТРОЯНСКИЙ КОНЬ

Недавняя выставка E3 показала, что NCsoft приняла к сведению полученный в США урок. Впервые участвуя в столь значительном игровом смотре, компания удивила огромным стендом, большая часть которого была отведена под неизбежный сиквел – Lineage II: The Chaotic Chronicle. Игра изначально разрабатывается с учетом западной специфики – команда E&G по этому случаю специально освоила движок Unreal. Главный дизайнер Рауль Ким (Raoul Kim) говорит, что программную базу выбирали исходя из необходимости быстро обсчитывать гигантские открытые пространства, следовательно, движок Quake и Lithtech сразу сошли с дистанции. Благодаря наработкам Epic скучная изометрия сменилась «честным» 3D, а на место неважно анимированных фигурок пришли объемные модели. Внешне Lineage II ощутимо напоминает своего главного конкурента, Final Fantasy IX от Square Enix – перед нами предстают столь же величественные пейзажи фэнтезийных государств (Aden, Elmore и Grecia), вольготно раскинувшихся в нескольких климатических зонах.

СТРАНА ЧУДЕС

Перечень рас был бы традиционен: люди, эльфы, темные эльфы, орки и гномы – если бы не характерный облик представителей каждого народа. Художники NCsoft черпали вдохновение в фэнтезийном каноне Толкиена и японской манга-стилистике – в результате получились существа, сильно тяготеющие именно к человеческому облику (даже орки лишены животных черт), одновременно реалистичные и в чем-то неуловимо эфемерные. Созданий дивной красоты можно обучить 45 профессиям в нескольких классах (изначально доступны два: воин либо маг) и сообразно экипировать – оружие и доспехи тут же отображаются на модели пер-



ТЕМНАЯ СТОРОНА BLOOD PLEDGE

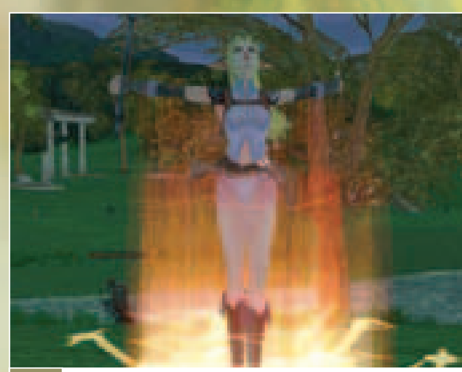
Сражения из вселенной Lineage порой находят продолжение на улицах корейских городов, превращаясь в побоища игроков противоборствующих кланов. В журнале Time был описан случай, когда воинствующие геймеры в отместку за поражение на просторах Lineage разгромили компьютерный клуб, служивший базой соперников. Такие события не редкость, и корейская полиция использует в их отношении термин «offline PK». Также вокруг игры сформировался особый рынок услуг – за деньги можно нанять виртуального (или реального, учитывая угрозу «offline PK») телохранителя; по баснословным ценам продаются редкие предметы и заклинания.



С трудом представляем, как это чудо будет продираться по отечественным линиям связи.



Роскошные открытые пространства и прекрасное небо над головой – душа радуется!



Два слова: ажурные трусики.

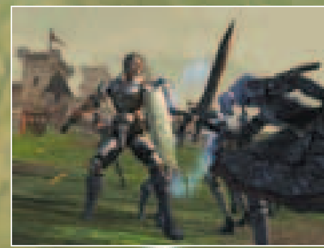

MASSIVE
ASSAULT

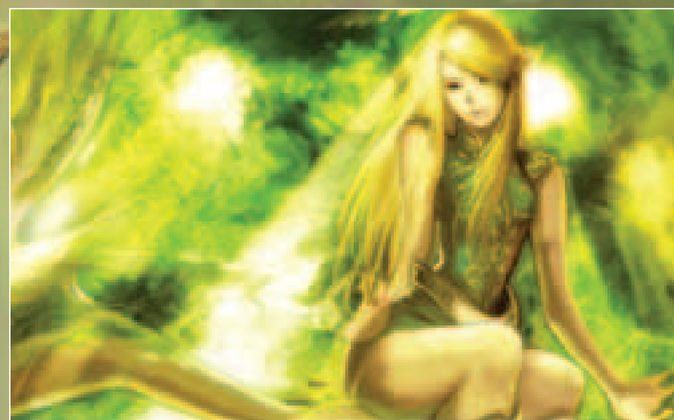
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

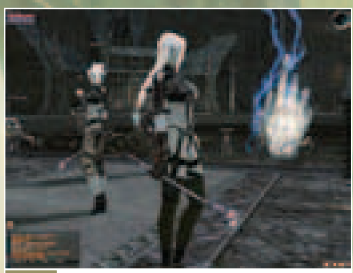
ГЭРРИОТ ОЦЕНИВАЕТ ШАНСЫ НА ПЕРЕСЕЛЕНИЕ

На вопрос о том, не появится ли в мире Lineage II персонаж по имени Лорд Бритиш, Ричард Гэрриот отвечает: «Мы пока это не обсуждали. Знаете, если бы я хотел поспекулировать громким именем, то ответил бы утвердительно. После своего проекта Tabula Rasa я могу создать игру Lands of Lord British, ну или что-то вроде… Когда-нибудь у Лорда Бритиша появится собственный уголок, а сейчас ему и правда было бы неплохо перселиться в Lineage. Истории Ultima и Lineage очень похожи, тут он бы чувствовал себя как дома. Но если честно, пока я только раздумываю».









Дьявольское великолепие! Чертовское обаяние!



Корейцы представляют себе орков так, и никак иначе.

сонажа. Хронологически Lineage II – приквел, действие происходит за 150 лет до событий Blood Pledge. Игроки увидят трехмерное воплощение великого эльфийского Древа Жизни, стоя в тени которого можно поправить свое здоровье; ветвящиеся подземные катакомбы – мрачные обиталища темных эльфов; масштабные многоярусные города с устремленными ввысь сторожевыми башнями крепостей – за них должна развернуться нешуточная борьба. Тысячам игроков, когда те ворвутся на просторы Lineage II, составят компанию сотни различных монстров: от рыцарей с головой под мышкой и гротескных пародий на привычных нам грызунов, до хохочущих минотавров и шагающих деревьев с раскачивающимися на ветвях висельниками. Враги плавают, летают, пресмыкаются, носятся галопом и выскакивают из-под земли: охотникам есть где развернуться – лишь бы самим не стать добычей.

ПСЕВДОИСТОРИЧЕСКАЯ ДЕКОНСТРУКЦИЯ

Понятие blood pledge, то есть «кровной присяги», трансформировалось в клановую систему – все ради комфорта американцев. Ричард Гэрриот комментирует это следующим образом: «Западная культура воспитывает в человеке личность, умение в одиночку найти креативное решение проблемы – в результате получается, что геймерам из США сложно присягнуть на верность малознакомому игроку, они не готовы ценить чей-то авторитет и становиться под чьи-то знамена». Целиком уйти от связки «начальник-подчиненный» не удастся, но понятие кланового родства призвано успокоить самолюбие игроков и сгладить неудовольствие от того, что персонаж вынужден выполнять чьи-то команды. Самой притягательной чертой Lineage II видятся осады крепостей, прославившие первую часть и реализованные в сиквеле на новом технологическом уровне. В сражении могут участвовать несколько сотен воинов с каждой стороны – а победитель получает в свое распоряжение прилежащий населенный пункт, возможность контролировать застройку, объем взимаемых с крестьян налогов, даже численность и тип плодящихся на местности монстров. Тут проявляется некоторое противоречие: в англоязычных пресс-релизах осады активно воспеваются, однако ни слова не говорится о том, что удачный исход сражения зависит от слаженных действий сотен игроков, обладающих заранее составленным планом и строго соблюдающих субординацию. Конечно, кому же охота отпугивать американцев, каждый из которых – яркая индивидуальность, не желающая, чтобы ей кто-то руководил? С другой стороны, нам-то с вами до них какое дело? Зрим в корень: игра позволяет собрать, обучить и испытать «живое» войско в почти что настоящих битвах, где каждый из бойцов может проявить собственный талант на благо общего дела. Существуют же у нас в стране клубы исторической реконструкции, где дружины из добрых молодцев разыгрывают ледовые побоища и бородинские сражения? С выходом Lineage II геймеры смогут объединиться в аналоги таких дружин, скажем, на базе местных игровых клубов – как это происходит в Корее. Вообще, российская специфика позволяет надеяться на повторение опыта азиатских друзей: как и корейская молодежь, наши игроки любят проводить время в клу-

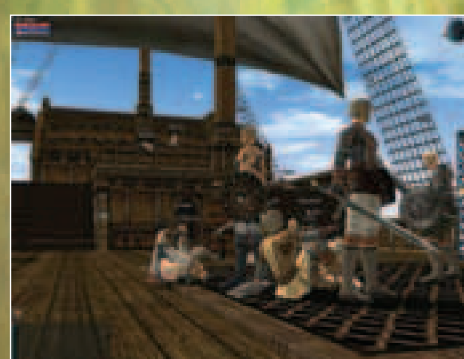
РОССИЙСКАЯ СПЕЦИФИКА ПОЗВОЛЯЕТ НАДЕЯТЬСЯ НА ПОВТОРЕНИЕ ОПЫТА АЗИАТСКИХ ДРУЗЕЙ: КАК И КОРЕЙСКАЯ МОЛОДЕЖЬ, НАШИ ИГРОКИ ЛЮБЯТ ПРОВОДИТЬ ВРЕМЯ В КЛУБАХ, ОБЩАЯСЬ И СБИВАЯСЬ В КИБЕРСПОРТИВНЫЕ КОМАНДЫ.



Игрок в глубоком обмороке, но скорая помощь уже на подходе.



От тайги до британских морей Красная Армия всех сильней!



Затишье перед бурей – последние напутствия перед абордажем.



ВРЕМЯ ВЫШЛО?

Куда исчезают уже оплаченные часы и минуты, когда истекает срок действия платежа?
Тебе больше не нужно задавать себе этот вопрос. Ведь в тарифе СуперДжинс

СРОКИ ДЕЙСТВИЯ БОЛЬШЕ НЕ ДЕЙСТВУЮТ!

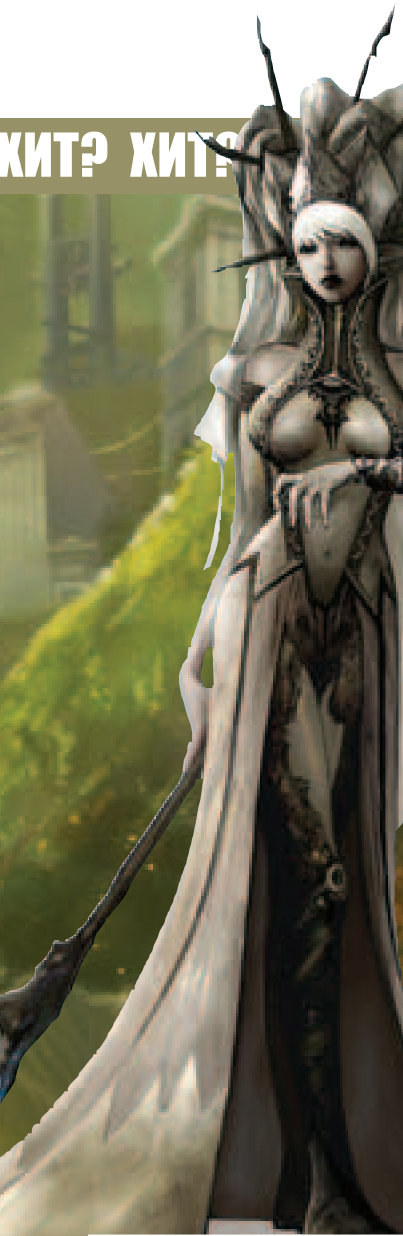
Это очень хорошо, ведь теперь тебе будет труднее тратить деньги на мобильную связь.
Все звонки оплачиваются **по единой выгодной цене.**
Абонентской платы нет. Определитель номера – **бесплатно.**
Входящие с телефонов МТС – **бесплатно.** Отчет по балансу – **бесплатно.**

Тел.: (095) 766-0177

СУПЕР ДЖИНС МТС

Приведена стоимость местных и внутрисетевых звонков за минуту для ТП с тарификацией посекундно с 61-й секунды без учета НДС и НсП. Оплата в рублях по курсу ЦБ РФ на день осуществления платежа. Лицензии Министерства РФ по связи и информатизации № 14665 и 24136.

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН





Из них могла бы получиться прекрасная пара, но судьба развела их по разные стороны баррикад…



Общее фото у подножия местного Рейхстага. А завтра снова в бой – покой им только снится…





МИСТИЧЕСКИЙ АККОМПАНЕМЕНТ

Саундтрек Lineage II написал Билл Браун (Bill Brown), автор музыкальных дорожек к игровым проектам Rainbow Six, C&C Generals, Ghost Recon, а также к фильмам «Каждое воскресенье» (Any Given Sunday) и «Али» (Ali). Слово самому композитору: «Для меня важна возможность сочинить эпический фэнтезийный саундтрек, ведь столь масштабной вещью я занимаюсь впервые. Меня крайне впечатлило увиденное – никогда еще ролевая игра не обладала такой мистической атмосферой. Я попытался создать подобающий, в равной степени величественный аккомпанемент».



бах, общаясь и сбиваясь в киберспортивные команды. Добавим сюда увлечение фэнтези, присущее многим российским отрокам – и благодарная почва для Lineage II готова.

ДРАКОНЫ И ФЕЙЕРВЕРКИ

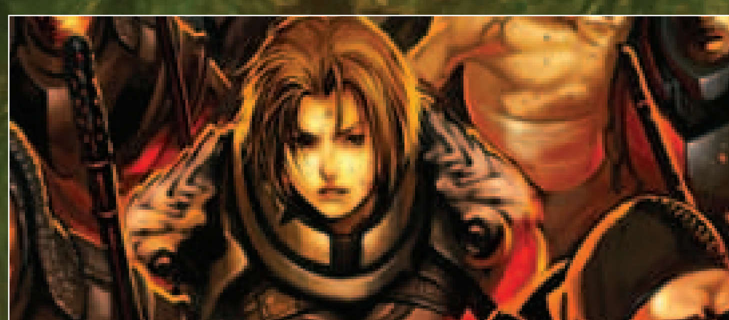
В середине лета в Корее стартовало ограниченное бета-тестирование игры, и в сеть моментально просочились некоторые подробности, до этого ревностно оберегавшиеся разработчиками. Стало известно, например, что в распоряжении игрока может оказаться яйцо, из которого при должном уходе можно вывести своего собственного дракона. Череда специальных квестов позволит развить силу и навыки животного, превратив его в мощнейшую боевую единицу и, по совместительству, удобное средство передвижения. Переработанная магическая система теперь основана на книгах заклинаний, продающихся в магазинах или выбиваемых из встреченных монстров. Впервые названы и минимальные системные требования: PIII 800 Мгц, 256 Мбайт RAM, GeForce 2 или аналогичный 3D-ускоритель.

СИЛЬНЫЙ ХОД

В сумме получается любопытная азиатская MMORPG с качественной трехмерной графикой, тяготеющая скорее к Final Fantasy IX и, чуть в меньшей степени, Phantasy Star Online, нежели к западным образцам жанра вроде Ultima Online или Everquest – с упором на противостояние игроков и широкомасштабные баталии; снабженая развитой экономической системой и инструментами для ведения внешней и внутренней политики. Сейчас сложно сказать, сработает ли заигрывание NCsoft с американским рынком. Видно, что сама природа геймплея осталась неизменной, а значит – более подходящей для корейских или даже российских реалий, чем для западной индустрии. Условие хорошей игры в Lineage II – здоровое, крепкое комьюнити. Посмотрим, где таковых возникнет больше всего. ■

НЕ СБАВЛЯЯ ОБОРОТОВ!

По свидетельству разработчиков, в «осадных» сценах одновременно на экране смогут присутствовать до 70 персонажей. Два десятка ближайших героев предстанут во всем своем великолепии, остальные будут отображаться при помощи упрощенных моделей с меньшим числом деталей. Во время приближения модель будет меняться незаметно для игрока. Этот подход позволит сохранить высокую скорость и динамичность действия.



RATCHET & CLANK: GOING COMMANDO

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х



ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ ИЗЫСК INSOMNIAC

Аторам игры претит определение «мини-игр». Смело вводя в обращение собственную терминологию, они объявляют о следующих «макси-играх», интегрированных в геймплей: это гладиаторские бои Arena Combat, космический шутер Space Combat, гонки на ховерциклах Hover Bike Racing (протяженные трассы, до 9 противников, куча плезных бонусов) и жесточайший режим Boss Fights, где смельчакам предстоит сразиться с чередой предварительно открытых боссов.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Прошлый рождественский сезон ознаменовался выходом игры, наглядно доказавшей возможность вплести огромное количество инноваций в 3D-платформер. Стало ясно, что команда Insomniac способна пойти гораздо дальше сиквелов Spyro the Dragon: созданный ими гибрид платформера и трехмерного экшна неплохо продавался на Западе, но самый большой успех ждал Ratchet & Clank в Японии – там она стала чуть ли не вторым после Crash Bandicoot американским творением, встреченным геймерами с распростертыми объятиями. При таком раскладе не продолжить историю – значит, себя не уважать.

Подзаголовок сиквела не врет: пушистого Ратчета и его механического помощника Кланка определили на военную службу. Армия принадлежит Megacorp – крупнейшей и единственной корпорации в Богонской галактике (Bogon Galaxy). Какими именно правдами и неправдами глава Megacorp Аберкромби Физзвиджет (Abercrombie Fizzwidget) умудрился завербовать непутевую парочку – не поясняется, однако факт налицо: новоиспеченные коммандос отправлены на поиски сверхсекретного изобретения корпорации, цинично похищенного межгалактическим вредителем в маске. По ходу розысков должны закрутиться несколько побочных сюжетных линий, каждую из которых при желании можно будет проследить до шокирующей, леденящей душу развязки. Ну или типа того.

МЕТАМОРФОЗА ПУШИСТИКА

Впервые столкнувшись с продолжением, знатоки оригинальной игры сразу же отметят, что один из главных персонажей подвергся определенным изменениям. Прислушавшись ко мнениям игроков, сетовавших на некоторую придурковатость Ратчета, авторы переработали внешний вид и характер героя, придав ему больше, собственно, геройских черт. Новый Ратчет, закованный в бронекостюм космодесантника, не чужд проявлениям заботы о ближнем, рассудительности, доброты и, если хотите, человечности. По нашему скромному мнению, персонажу это пошло исключительно на пользу: Ратчет превратился из шаблонного комедийного пушистика в существо широкой души и крепкого характера. Причем менее клевым он не стал, а концентрация приколов в общении Ратчета с Кланком по-прежнему зашкаливает все допустимые нормы. Желая показать крутизну персонажей, продюсер Тед Прайс (Ted Price) в каждом интервью особо подчеркиват, что ни тот, ни другой не носят нижнего белья.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** adventure/platform
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Computer Entertainment Europe ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Insomniac Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 11 ноября 2003 года (США), 28 ноября 2003 года (Европа)

http://www.playstation.com/

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Рассекая пространственно-временной континуум на огненной колеснице, мы часто задаем себе вопрос: куда же мы несемся, зачем все это?..



Стремительно погружаясь в вихрь горячей битвы, мы мучаемся сомнениями – есть ли смысл в этой ожесточенной схватке?



Лишая очередного врага жизни при помощи удивительного оружия, совершенно неизвестного в Солнечной системе, мы задаемся вопросом о нужности убийства.

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ К СПЕЦПОДРАЗДЕЛЕНИЮ КОСМОДЕСАНТА ПОДРАЗУМЕВАЕТ ХОРОШЕЕ СНАБЖЕНИЕ И ДОСТУП К САМЫМ ПЕРЕДОВЫМ ГАДЖЕТАМ И УБОЙНОМУ АРСЕНАЛУ.

НЕНАГАДЪ!

Ratchet & Clank: Going Commando можно с чистым сердцем назвать типичным сиквелом в духе Insomniac: как и в случае со Spyro The Dragon, вместо того чтобы перетряхивать игру с ног до головы, разработчики оставляют геймплейный костяк неприкосновенным, нанизывая на него новые идеи в качестве дополнения к уже существующим решениям и техникам. Любой, кто играл в оригинал, на просторах второй части будет чувствовать себя как дома. «Мы всяли все лучшее из первой игры и просто добавили несколько новых элементов, – объясняет философию команды Тед Прайс, – Ратчет сохранил все свои движения и приемы, управление решено было оставить неизменным – мы только ввели возможность стрейфиться». Система стрейфа, резкого ухода в сторону, настолько удобно связана с механизмом автонаведения на врагов, что со временем начинаешь удивляться, как вообще без нее можно было играть раньше. Следующее нововведение связано с пропорциональным увеличением линейки жизни: как в настоящей RPG, запас здоровья Ратчета постепенно растет. Доступные в начале приключения четыре единички жизненной шкалы со временем превратятся во все восемьдесят – чем больше герой сражается, тем здоровее становится. В приквеле игроки зачастую избегали схваток с монстрами, здесь же сами условия игры распологают к поиску все новых оппонентов. А враги, как по заказу, шныряют на уровнях все большими группами.

DA BIG GUNZ

Принадлежность к спецподразделению космодесанта подразумевает хорошее снабжение и доступ к самым передовым гаджетам и арсеналу. Хотя поступившая в наше распоряжение демо-версия включала лишь несколько «пушек» и устройств из числа тех, что будут доступны в финальном релизе – все увиденное ощутимо порадовало. Ратчет вооружен до зубов: теперь его экипировка включает Blitz Gun – аналог дробовика, идеальный для разнесения на атомы крупных целей; самонаводящийся сюрикен Chopper, при соприкосновении с врагом выстреливающий еще двумя «звездочками» и посему прекрасно подходящий для утихомиривания целых толп оппонентов; установка ведения огня Mini Turret, отлично проявившая себя в «разборках» на арене, когда орды противников накатываются волнообразно. И это только три из двух десятков видов оружия – не считая усовершенствований. Все «стволы» тоже наращивают характеристики: на экране выбора рядом с каждым из них виднеется линеечка, увеличивающаяся по мере применения данного оружия. После ее заполнения происходит апгрейд до более внушительной формы. Lancer меняется на Heavy Lancer с возросшей убойной силой и скорострельностью; очищающая от врагов небольшой пятачок Gravity Bomb модифицируется до взрывающей весь экран Mini-Nuke; крохотные роботы-помощники Synthanoids вооружаются ракетами, превращаясь в Ultranoids. Принимая во внимание внушительный арсенал, потенциал для апгрейда открывается поистине громадный. Специально для того, чтобы игроки «прокачивали» различные виды оружия, реализована схема, отчасти напоминающая сериал Megaman – когда уязвимость конкретных противников проявляется при воздействии какой-то определенной «пушкой». А вот знаменитый гаечный ключ очень скоро становится почти бесполезен: отдельным врагам требуется до десяти ударов инструментом, чтобы отправить их в нокаут. Даже несмотря на то, что ключ тоже можно модифицировать, он изрядно проигрывает огнестрельному оружию и бластерам.

ТРЕНИРУЯ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ...

Решено повысить уровень сложности по сравнению с первой частью. Тед Прайс стращает тем, что на уже пятом или шестом уровне (из двадцати) будут встречаться враги, хитростью своей не уступающие финальному боссу из оригинальной игры. По словам продюсера, «спать на посту никто не будет. Они следят за Ратчетом и нападают группами». Пугаться, впрочем, не стоит – вряд ли разработчики усложнят интеллект оппонентов до уровня, когда против них будет слишком тяжело сражаться.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Глядя на унылые пейзажи, что дополняют картину великих войн, мы всегда терзаемся мыслью о разумности творца этих странных полотен.



Сталкиваясь лицом к лицу с громадным боссом, нелишне задуматься о целесообразности его существования.



А есть ли смысл во всех этих заснеженных ландшафтах?



Конечно, есть! Как приятно окропить снежок красненьким!

NAUGHTY POWER!

Попытки наглядно представить качественный скачок графики выразились в числе «1.5», часто упоминаемом разработчиками. Именно в полтора раза, по мнению Insomniac, игра стала красивее. Похоже на правду: этапы прибавили в размерах, часто перед нами предстают гиганские открытые локации, выросла детализация – и все это с поправкой на продвинутую систему освещения с реалистичными тенями и незаезженными спецэффектами. Что ни говори, а Naughty Dog мастера по части написания движков, демонстрирующих все достоинства архитектуры, под которую они созданы. Все части Crash Bandicoot использовали изученные особенности PS one оп максимуму, в случае с PS2 повторяется схожая картина.

СОРВИГОЛОВА

Процесс решения загадок отныне разнообразит появление устройства с притягивающим лучом, позволяющего захватывать, двигать и бросать некоторые предметы. Если встретилась запертая дверь – осмотритесь вокруг, скорее всего рядом есть открывающая ее плита. Захватываем лучом робота, забрасываем на панель – вуаля, проход открыт! Со временем обязательно встретятся куда более хитрые головоломки с большим количеством воздействующих друг на друга элементов, заставляющие вспомнить об Incredible Machine. Вернулись в сиквел и уровни, где вы управляете Кланком и его батальонами ручных ботов (к воинам теперь присоединились поднимающие различные грузы Lifterbots и возводящие мосты роботы-строители Bridgebots) – здесь присутствует свой собственный набор загадок, обычно связанных со способами использования маленьких помощников. Как и прежде, с движком разработчикам помогла команда-побратим, Naughty Dog. Подопечные Джейсона Рубина ухитрились повысить детализацию и довести скорость игры до 60 кадров в секунду, перераспределив нагрузку на процессор при обработке локаций (невидимые игроку объекты обсчитываются с сильно уменьшенным числом деталей). Многие обозреватели в свое время назвали движок Ratchet & Clank и Jak & Daxter одним из мощнейших программных достижений на PlayStation 2, и улучшенная его версия вполне достойна этого же титула.

ГЕРОИЧЕСКИЙ ЭКШН

Не согласные с излишне узким определением «платформер» (пусть даже с ролевыми элементами), авторы Ratchet & Clank: Going Commando определяют жанр игры как «character action». Звучное словосочетание в целом точно характеризует геймплей проекта: ход действия напрямую зависит от грамотного использования растущих способностей обоих персонажей. Все, кому пришелся по душе игровой процесс оригинальной Ratchet & Clank, гарантированно оценят нововведения второй игры, а геймеры, по каким-то причинам пропустившие первоисточник, в ноябре получат шанс оценить проект, вокруг которого звучит столько «ахов» и «охов». ■



Есть три дела, которые человек может делать бесконечно: смотреть, как струится воздух…



…как горит огонь…

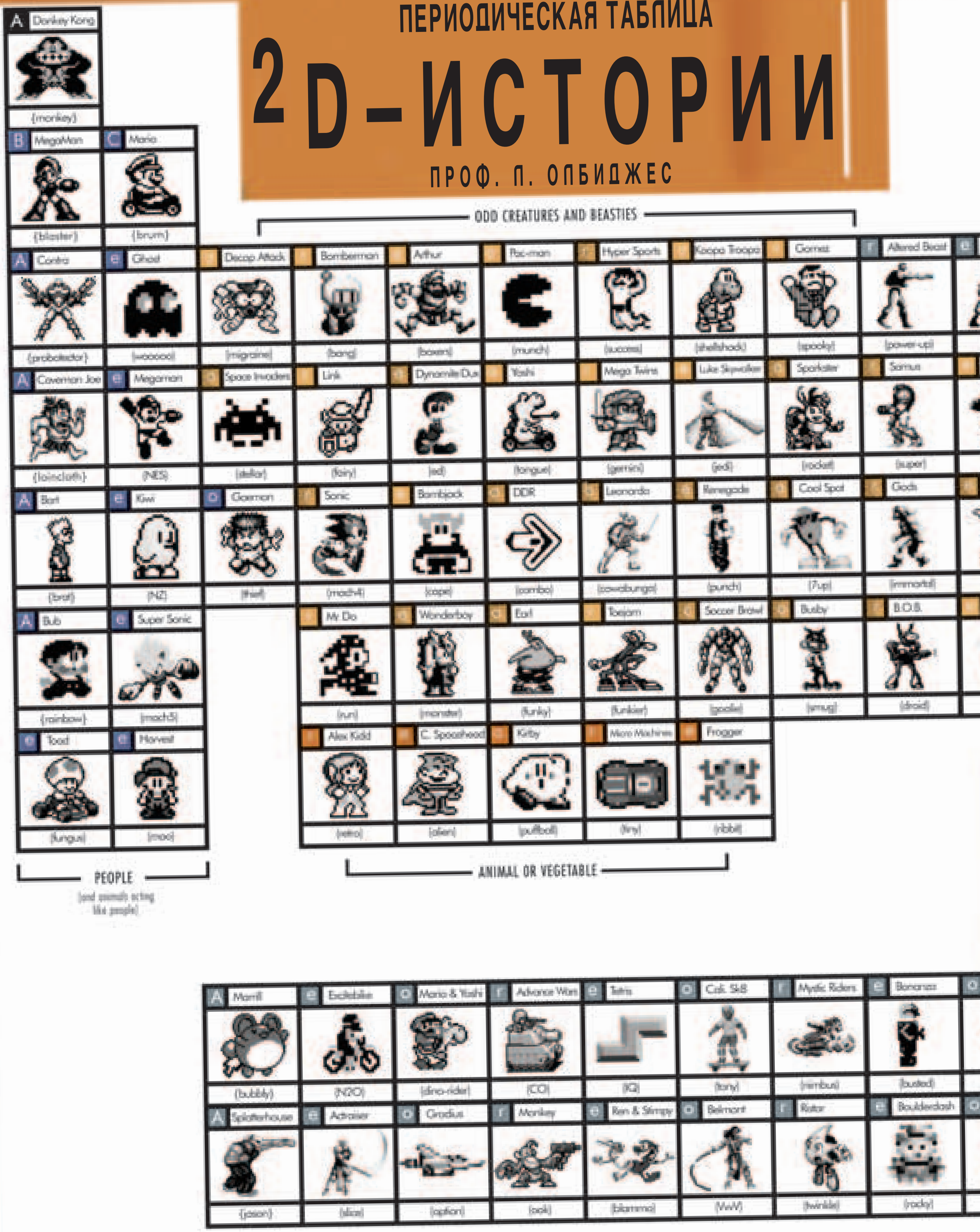


…и как дерутся другие люди!


Первая стратегия о Первой мировой
АнтАнтА
Прими участие
в конкурсах по "Антанте"
на http://www.buka.ru/competition
Призы - оптические мыши Logitech!
Информацию по "Антанте" смотри на www.entente.net
Особенности игры:
- Исторически достоверные изображения солдат и техники Первой мировой войны, сделанные по реальным архивным данным;
- До 80 000 юнитов на карте;
- Возможность повлиять на известные и малоизвестные исторические сражения;
- Разветвленная система апгрейдов;
- Экономический и военный советники;
- Высоко детализированные трехмерные ландшафты;
- Музей военной техники времен Первой мировой войны;
- Сетевая игра по локальной сети и интернет до 8 человек.
POWERED BY: gamespy
Lesta
Бука

ПЕРИОДИЧЕСКАЯ ТАБЛИЦА 2D-ИСТОРИИ

ПРОФ. П. ОЛБИДЖЕС

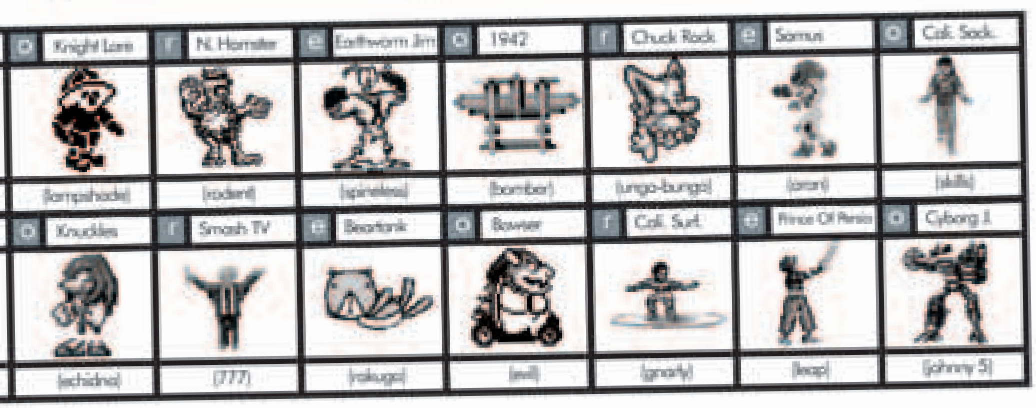


Материал опубликован на основе лицензионного соглашения с ведущим британским игровым журналом Games™



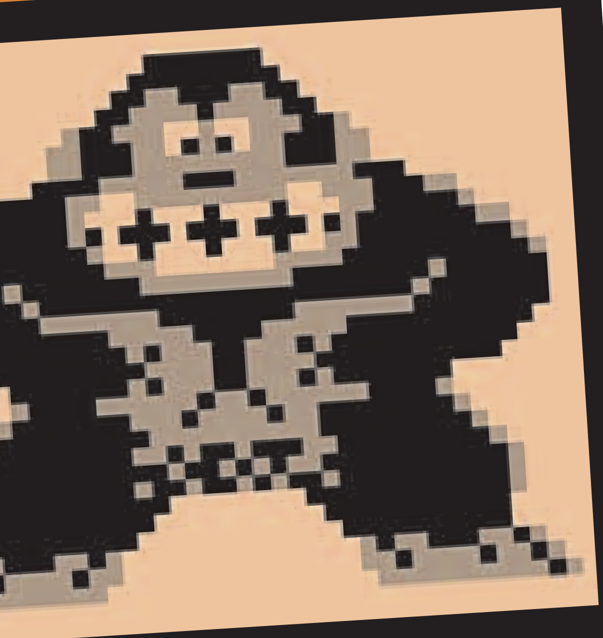
В начале были спрайты. Простой народец, эти спрайты состояли из кучи разноцветных точек, собранных вместе и изображающих персонажа, предмет... да вообще что угодно. Время шло, спрайты набирали силу, число их неуклонно росло, и вскоре весь игровой мир оказался под их властью. Сейчас никто не может назвать точный момент, когда началась 3D-гонка – но ее последствия видны всем нам. Некогда величественная 2D-культура лежит в руинах, втоптанная в грязь жадной до полигонов публикой, слишком поздно осознавшей чудовищность совершенного поступка. Неужели мы слышим лебединую песню такого столпа индустрии, как двухмерные игры? Каким образом мы, геймеры, можем его спасти? Разве что скупая все попадающие на прилавки спрайтовые игрушки, вне зависимости от их качества... но вполне возможно, что шанс уже упущен.

Причина, заставившая нас поднять данную тему, проста.



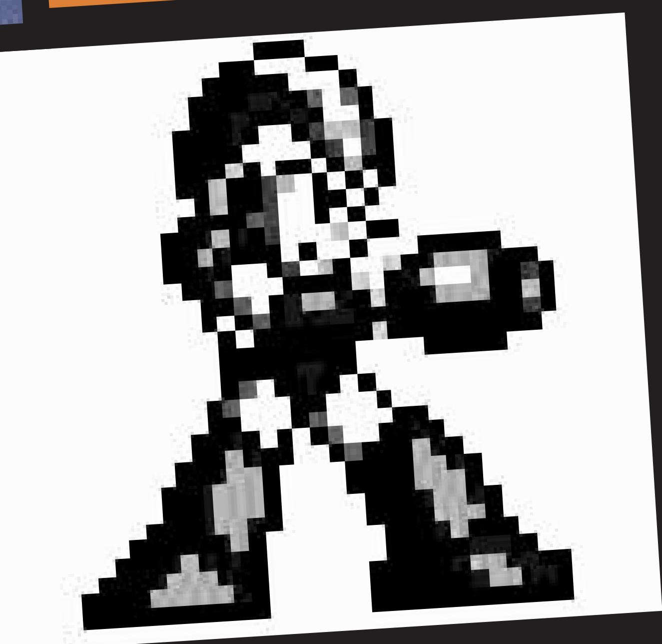
Нравится вам это или нет, мы — поколение 3D. С каждой новой волной все более мощного «железа» разработчики меньше и меньше тяготеют к созданию двухмерных игр: их не оценит публика, поглощенная обсуждением нюансов отбрасывания теней и технологии rag-doll physics. Осталось ли в индустрии место для 2D-игр и девелоперов, творящих наперекор мнению большинства? В чем причина нынешней непопулярности ключевого звена игрового наследия? Мы отбрасываем ось Z и начинаем расследование…

Donkey Kong

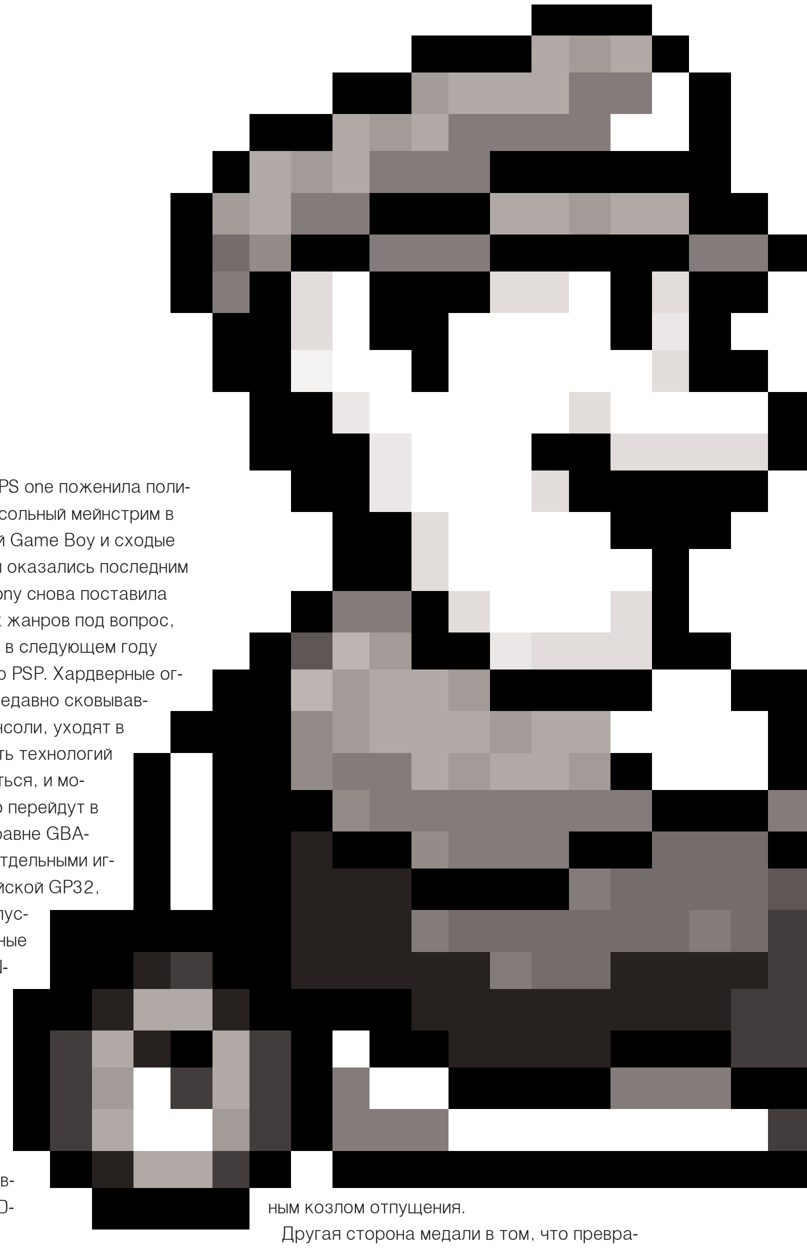


ooh banana}

Mega Man



{wily}



С тех самых пор, как PS one поженила полигонную графику и консольный мейнстрим в 1996 году, многоликий Game Boy и сходные портативные системы оказались последним бастионом 2D-игр. Sony снова поставила будущее двухмерных жанров под вопрос, пообещав выпустить в следующем году мощную портативную PSP. Хардверные ограничения, совсем недавно сковывавшие наладонные консоли, уходят в прошлое – стоимость технологий продолжает снижаться, и мобильные игры скоро перейдут в три измерения. Наравне GBA-версиями Doom и отдельными игрушками для корейской GP32, 3D-игры смогут запускать даже мобильные телефоны вроде N-Gage от Nokia, и для спрайтов этот момент может стать точкой невозвращения. Раздаются мнения о том, что Sony повторно загонит 2D-игры в могилу...

Действительно ли PlayStation «убила» 2D? И да, и нет – безусловно, приставка познакомила с играми совершенно новую аудиторию, многие представители которой скептически относятся к спрайтовой графике (или просто не понимают ее потенциала), однако это была далеко не первая консоль, работающая с полигонами. Задолго до появления полигонной графики игры пытались имитировать трехмерные среды. По этой причине в ранних восьмибитных проектах появилась изометрическая перспектива, впоследствии перенесенная на новый уровень играми с видом «из глаз», вроде Doom и Duke Nukem 3D, по-прежнему опирающимися на применение спрайтов. До запуска PlayStaton практически все консоли предшествующих поколений имели в своей библиотеке хотя бы одну игру, имитировавшую 3D – так что для ностальгирующих геймеров Sony просто стала удобным козлом отпущения.

Другая сторона медали в том, что превращение видеоигр в самый популярный вид развлечений (PlayStation сыграла здесь ключевую роль)имело свою цену, и двухмерные игры пали невинной жертвой процесса. После удачного запуска консоли, обставленного с упором именно на 3D, большинство разработчиков раз и навсегда решили для себя, что полигоны прекрасно продаются. В наше время только очень храбрая фирма рискнет издать двухмерную игру, и динамика продаж это наглядно отражает. Недавние римейки классических Mega Man и Contra, еще несколько лет назад ставшие бы бестселлерами, сегодня не смогли завоевать расположение аудитории, помешанной на bump-mapping и эффектах глубины поля. А ведь это эпизоды знаменитых сериалов – неудивительно, что оригинальные 2D-проекты выходят совсем редко. «Нам предлагали в четыре раза больше денег за 3D-разработку», – Джон Хэйр (John Hare), бывший сотрудник Sensible Software, рассказывает о переориентации фирмы с Amiga на PC. «Если коротко, то 2D увядает оттого, что большинство людей в индустрии компьютерных игр делают деньги на создании технологически продвинутых проектов, а не креативных шедевров».

«ЖЕСТКИЕ ЗАКОНЫ РЫНКА ДИКТУЮТ ТРЕБО





ЛЮДИ

РЮ И ПОЛИГОННЫЙ АД

ДАЖЕ ПОВСЕМЕСТНО ЛЮБИМЫЙ ФАЙТИНГ ПОСТРАДАЛ ОТ ПЕРЕНОСА В 3D...

Четкий. Отзывчивый. Стильный. Три слова, характеризующие магию сверхпопулярных 2D-игр серии Street Fighter. И три слова, которые нельзя употреблять рядом с названием Street Fighter EX. А ведь все казалось таким простым: за исключением графики, в серии EX почти не было трехмерных элементов – но отчего же она оказалась так плоха на фоне своих «плоских» сородичей? Какой-то одной причины назвать нельзя, ибо здесь мы имеем дело с целым нагромождением проблем – от затянутых фаз анимации и замедлившейся реакции бойцов на команды джойстика, до скучных персонажей с невдохновляющими приемами. Присущи ли все эти недостатки всем 3D-файтингам, или мы просто выбрали неудачный экземпляр? В сериалах Virtua Fighter и Soul Blade постоянно улучшается время отзыва и четкость управления, но даже они не сравнятся по скорости и удобству с лучшими 2D-драками. Безусловно, скоро позиции сравняются, но одинаковый результат достичь при работе с 3D по-прежнему будет гораздо сложнее.

Поразительно, но отказывающиеся признать важность 2D геймеры попросту не играли бы в сегодняшние игры, если бы не общие звенья в цепи эволюции. Многие из сегодняшних суперхитов основаны на двухмерных принципах, не теряющих свой шарм при появлении третьей оси координат. «2D-игры предлагают настолько удобные модели управления, что они остаются предпочтительны даже при переходе графики в три измерения», – говорит Хэйр, и нам остается только согласиться. Автор Sensible Soccer и Cannon Fodder тут же добавляет: «Жесткие законы рынка диктуют требования к контенту, не позволяя настоящим творцам самовыразиться. Это как сказать Джону Леннону: «Слушай, я знаю, что ты с Джорджем хочешь побренчать на том ситаре, но если вы не забацаете нам еще одну «I Wanna Hold Your Hand», мы аннулируем ваш ****ный контракт». Верно подмечено. Кстати, даже полностью трехмерные игры порой недалеко уходят от своих предшественниц...

Экспонат: Grand Theft Auto. Третья часть сериала в 2001 году преподносилась как откровение, но при ближайшем рассмотрении ее трехмерность почти ничего не привносит в формулу геймплея, заложенную двухмерными приквелами. Потенциал был реализован только в Vice City, где игрокам наконец-то позволили подняться в небо и по-настоящему использовать третье измерение. Отсюда другой вопрос: а что вообще считать 2D-игрой? По сути своей, двухмерный проект должен ограничивать передвижение одной или двумя осями координат, верно? Но тогда Micro Machines, Fatal Fury и даже Golden Axe, строго говоря, можно считать трехмерными. И наоборот, в последнее время все популярнее становятся полигонные игры с классическим двухмерным геймплеем. Смешение современной графики с упрощенной (а следовательно, более легкой в программировании) игровой структурой – очевидный рецепт успеха... хотя продажи вышедшей недавно Contra: Shattered Soldier этого не подтверждают.

Можно провести интересную паралель между 3D-играми и форматом DVD. К моменту появления на рынке DVD продажи VHS-записей неуклонно снижались, и когда людям фактически предложили тот же продукт с небольшими улучшениями, это сработало. Естественно, ситуация схожа лишь отчасти – суть в том, следует ли 3D рассматривать как модное поветрие? Вполне возможно, ведь «виртуальная реальность» оказалась пустышкой – но чтобы оставаться на плаву, девелоперы вынуждены работать с именно с 3D, и вряд ли порядок вещей изменится до того момента, когда игровая графика станет неотличимой от реальности. Полностью трехмерный гейминг еще относительно молод, и учитывая триумфальное шествие спрайтов с момента зарождения видеоигр до конца 16-битной эры, можно предположить, что полигоны будут оставаться на вершине эволюции как минимум несколько лет.

Впрочем, дело не только в визуализации. Звук развивался вместе с индустрией. Появление Dolby Digital и Pro Logic II показало, что умело интегрированная в игру аудиочасть помогает глубже погрузиться почти в любой 3D-проект. В двухмерной среде это почти не работает – здесь у современных разработчиков появляется козырь, отличающий новые проекты от игр вчерашнего дня. Конечно, 2D списывать со счетов рановато, просто когда конкурирующий продукт демонстрирует явное достоинство, есть о чем задуматься. Далеко не каждый геймер рас-

ВАНИЯ К КОНТЕНТУ, НЕ ПОЗВОЛЯЯ НАСТОЯЩИМ ТВОРЦАМ САМОВЫРАЗИТЬСЯ»

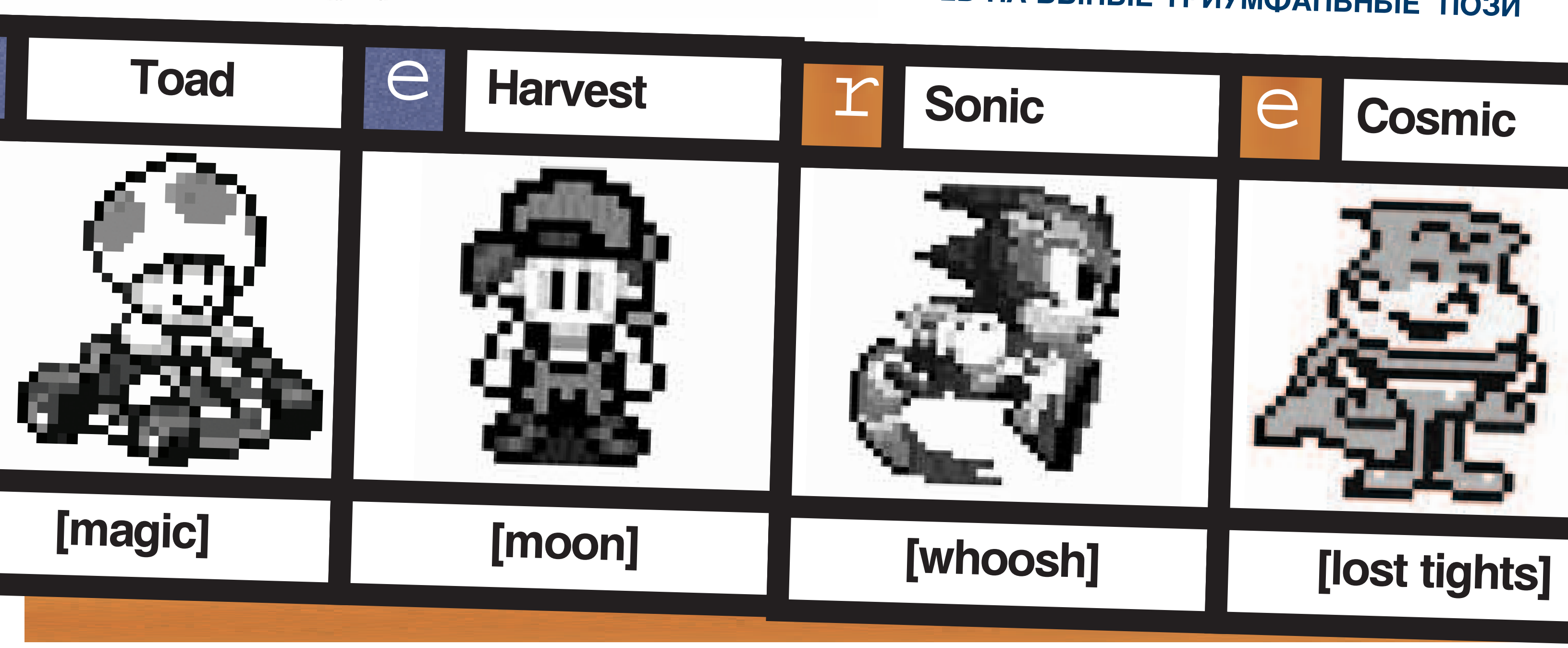


полагает оборудованием, необходимым для раскрытия данного достоинства – да только лет пять назад и DVD казался форматом для чудаков, который разделит судьбу Betamax.

Возьмите в руки джойстик – редкие 3D-игры могут похвастаться отзывчивостью и четкостью управления, присущей лучшим представительницам 2D-лагеря. Прекрасно понимаем, что программировать с учетом дополнительного измерения куда сложнее, но вынуждены снова засчитать очко в пользу спрайтов. Больное место многих современных игр – чудовищная камера. Мы еще ни разу не видели полностью трехмерную игру с идеально реализованной камерой (исключая проекты с видом от первого лица, разумеется). Несколько игрушек, правда, близки к совершенству – и достигнуто это за счет «легких» выходов, когда камера статична или управляется игроком. Что ж, таковы особенности работы в объемной среде. И хотя слишком часто они мешают сделать из неплохого проекта настоящую конфетку, их не следует рассматривать как повод для оправдания. Отсюда вопрос о компетентности разработчиков – учитывая господство 3D на рынке, совершенно непонятно, почему из рук вон плохо представлены жанры вроде платформеров, по природе своей лучше работающие в 2D.

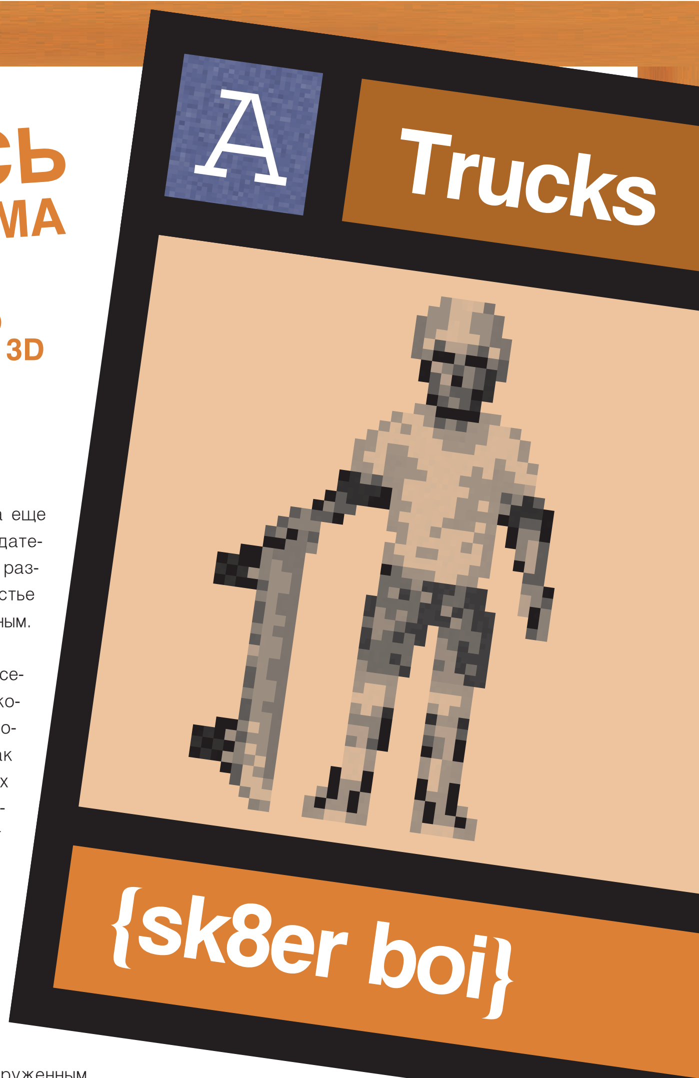
Конечно, остались еще жанры, поддерживающие спрайты в живых. Заметнее всего файтинги, не так уж сильно изменившиеся с наступлением эпохи 3D. Полностью ушли в три измерения Soul Calibur и Virtua Fighter, но параллельно с ними сосуществуют игры, которые демонстративно отказываются «вырасти» – например, сериал Guilty Gear от Sammy. Может это не лучший файтинг на свете, зато он наглядно доказал, что 2D-игры ходят в диссидентах отнюдь не из-за технической слабости. Тот факт, что новая часть Guilty Gear щеголяет анимацией высочайшего качества и роскошными спрайтами героев в высоком разрешении, лишь подчеркивает несправедливость ситуации, когда большинство разработчиков хватаются за 3D, даже не пытаясь оценить возможности двухмерной графики. Это действительно больно и горько. Закат 2D-игр – огромная трагедия для индустрии, и дело здесь не только в нашей сентиментальности. Включите телевизор, и вы наверняка увидите многочисленные примеры торжества 3D-революции. В кинематографе и анимации все чаще CG используется вместо живых или рисованных персонажей, и хорошего в этом мало. Фильм «Матрица: перезагрузка» справедливо раскритикован за излишнее внимание авторов к спецэффектам: больше похожий на мультик, он потерял духовное родство с легендарной первой частью. То же самое в анимации: рисованые от руки герои часто обладают особым шармом, который практически не удается воплотить в «цифре». Как и в случае с программированием 3D-игр, рендеренные персонажи и локации требуют от создателей поистине титанических усилий (и соответственно, затрат) – иначе они выглядят дешевой поделкой. «Публи-

«ВОЗВРАТ 2D НА БЫЛЫЕ ТРИУМФАЛЬНЫЕ ПОЗИ



НЕ ПЫТАЙТЕСЬ ПОВТОРИТЬ ЭТО ДОМА

НЕКОТОРЫЕ ВЕЩИ НЕВОЗМОЖНО РЕАЛИЗОВАТЬ БЕЗ ПРИВЛЕЧЕНИЯ 3D



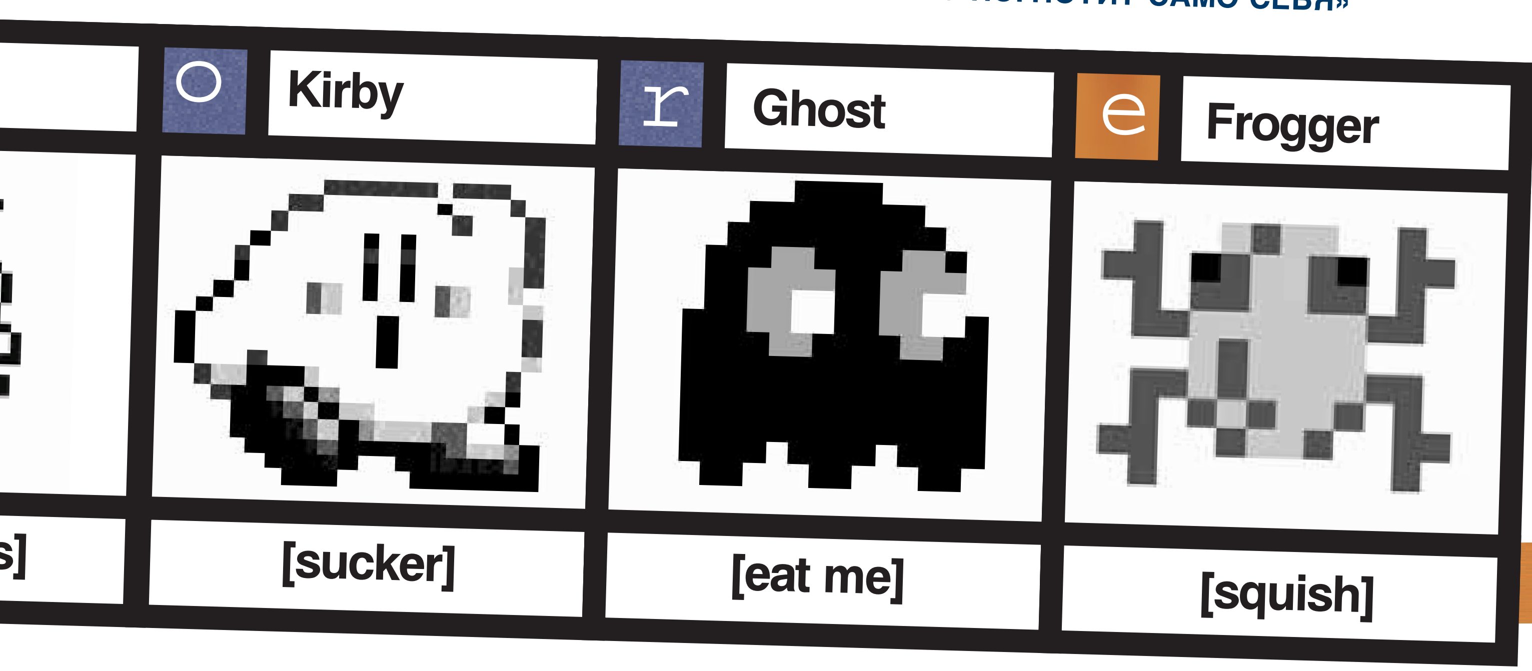
Как бы презрительно геймеры-пуристы старой школы не относились к 3D, сложно отрицать тот факт, что спрайтовая графика не всегда может заменить полигонную. Подходящий пример – игры серии Tony Hawk's Pro Skater, чьи огромные площадки для катания нельзя было бы воплотить без вмешательства в третье измерение. Игры вроде Halo, Resident Evil и Tony Hawk просто невозможно адекватно перенести в 2D. То же самое можно сказать об играх с видом от первого лица: по законам логики картинка, которую видят глаза персонажа, должна быть трехмерной. В то же время пионеры жанра вроде Wolfenstein фактически представляют собой 2D-проекты (игрок не может взглянуть верх или вниз, движения по оси Z почти не наблюдается). Это мы к тому, что разделить двух- и трехмерные проекты далеко не всегда так легко, как кажется.

ка вряд ли осознает, насколько скомпрометированы гейм-дизайнеры, – говорит Джон Хэйр о современном поколении игрового «железа», – а ведь достаточно взглянуть на огромную разницу между вступительными видеороликами и внутриигровой графикой многих проектов, чтобы это понять». Кинематографисты, в свою очередь, знают: Вася Пупкин брезгливо поморщится, увидев в новом фильме графику уровня PlayStation 2.

Выводы можете сделать сами, но по нашему мнению, сейчас на рынке немало ниш, которые способны заполнить исключительно двухмерные игры. Мало кто не был разочарован новостью о переходе следующей Castlevania в 3D (особенно после блестящих версий для GBA и разочарования с Nintendo 64), и если в мире существует хоть один геймер, который будет возражать против нового двухмерного Sonic или Mario – мы самолично наберем нужное число колец, чтобы спасти Грибное Королевство. Дело не только в существующих сериалах с их наследием; мы будем одинаково рады абсолютно новым двухмерным проектам. Хорошая игра, да еще достойно поддержанная издателем, могла бы убедить других разработчиков в том, что счастье бывает не только полигонным. Есть желающие?

Будучи реалистами, отдаем себе отчет в призрачности такого варианта – поэтому приходится прогнозировать как минимум пять лет тщетных попыток добиться фотореализма, сведенных на нет нестыковкой полигонов, проблемами с искусственным интеллектом и миллионом других технических сложностей. Технология быстро совершенствуется, и обязательно настанет час, когда невооруженным взглядом различить две игры с графикой из многих миллионов полигонов станет невозможно – и что тогда? Вернутся ли геймеры к спрайтам как к панацее от утомляющего фотореализма, или появится нечто принципиально новое и отправит полигоны туда же, куда сейчас сослано 2D? Звучит заманчиво, но вряд ли полигонной графике что-то может угрожать в ближайшее время – вспоминая, как VR исчезла с той же быстротой, с какой до этого была признана будущим гейминга, мы скептически относимся к возможности появления аналогичных феноменов. Принимая во внимание развитие 2D-технологий (спрайты высокого разрешения, полноформатная анимация и даже 2.5D, которое Хэйр называет «главной надеждой двухмерного игрового дизайна»), возврат на былые триумфальные позиции вполне возможен – ведь 3D со временем неизбежно поглотит само себя. А пока подобная возможность не представилась, бедные спрайты ждет по крайней мере несколько лет лишений. Нам остается только надеяться, что эту форму искусства сохранят до тех самых пор, когда мир сможет оценить ее так высоко, как она того заслуживает. ■

ЦИИ ВОЗМОЖЕН — ВЕДЬ 3D СО ВРЕМЕНЕМ НЕИЗБЕЖНО ПОГЛОТИТ САМО СЕБЯ»



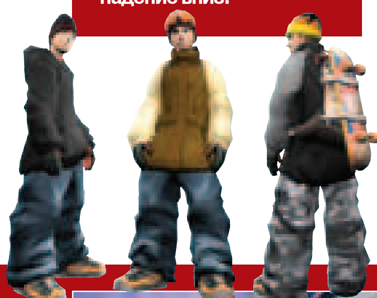
■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: sports/action
■ ИЗДАТЕЛЬ: EA Sports Big ■ РАЗРАБОТЧИК: EA Sports
■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2003 года

http://www.easports.com/

SSX 3

УКРОЩАЯ ВЕРШИНЫ

Есть желание проверить свое мастерство, попытаться превзойти себя? Если да, то испытайте Slope Style, новый режим, которым так гордятся разработчики, в нем вам предстоит показать чудеса владения джойпадом, связывая зрелищные трюки в единую цепь. Специально для этого режима были созданы многоуровневые трассы. Вовремя выполнили головокружительный прыжок, и прежняя дорога уже не только где-то позади, но и где-то снизу тоже. Более высокий уровень открывает новые просторы для потрясающих кульбитов. Если же трюк не удался, то вас ожидает позорное падение вниз.



РОКЕКОТ
pokekot@mail.ru

SSX 3, выходящая под лейблом EA Big, уже осенью сможет заполнить ту нишу в душе, что круглогодично жаждет снега. Если вы ждете от сиквела аркадного сноуборд-симулятора лишь новых трюков, персонажей, трасс, режимов (все вышеперечисленное, безусловно, присутствует в игре), то приятное изумление вам гарантировано.

Многочисленные трассы и участки теперь являются единым целым. Господа из EA Canada тщательно смоделировали целую гору с тремя вершинами, предоставив геймеру возможность свободно передвигаться. Все чемпионаты, одиночные заезды, тренировки проходят на этой горе, правда, в разных местах (что естественно). И до всех этих мероприятий предстоит добираться не сквозь бесчисленные менюшки, а по скрипучему снежку на своих двоих. Особенный акцент делается на изучении, исследовании территорий. Любой маршрут прямо-таки нашпигован окольными путями, секретными зонами, спрятанными в укромных местах полезными вещицами. Так что придется потратить немало времени на нахождение всего, что приготовили для нас разработчики. Приплюсуйте сюда же гигантские размеры горы: спуск с самой высокой вершины до подножия занимает добрых тридцать минут.

Изначально открыта лишь одна вершина с несколькими спусками, но, проходя чемпионаты, выполняя задания (режим Big Challenges насчитывает пятьдесят заданий на каждый из трех пиков), игрок зарабатывает очки, необходимые для покупки доступа на новые территории. Кроме этого, кровно заработанные можно потратить и на новую одежку, аудиотреки, на повышение атрибутов своего персонажа, коих насчитывается десять штук.

БЕРЕГИСЬ БУРАНА!

Смотрится игра просто роскошно: плавная и разнообразная анимация, реалистичные тени, стабильная частота кадров, ну и конечно же, снег... Различить все его тридцать разновидностей не представляется возможным, а вот полюбоваться тем, как он блестит и переливается, сможет любой. Вот только завывающим снежным буранам порадоваться не удастся – мало того, что едва различаешь фигурку райдера, так еще эту фигурку и кидает из стороны в сторону.

РВАЧИ-ТРЮКАЧИ!

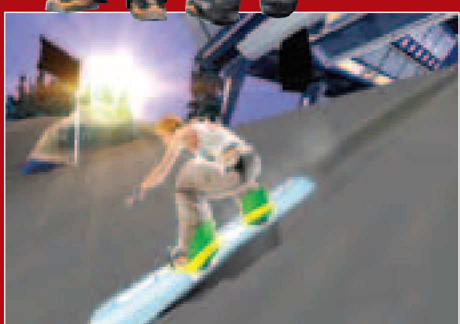
Помимо новых трюков и комбо в игре действует трехступенчатая система uber tricks. Заполняется специальная шкала – выполняется uber – становится доступным следующий супертрюк. Третья ступень носит название monster trick. Таким образом игра опытного геймера будет похожа больше на акробатическую феерию, чем на скоростной спуск с горы.

В октябре, по неизменным законам природы, будет слякотно и мерзко, а кто-то уже будет наслаждаться беленьким снежком. Нет, не только герои-полярники, но и мы с вами - заполучив концентрат из мороза и скорости, известный как SSX 3. ■

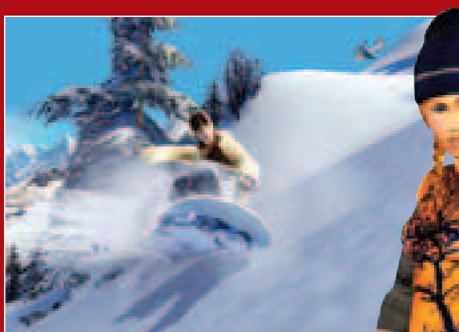
ПРОЕЗД ЗАКРЫТ!

ЗНАК «STOP» ПРИДУМАЛИ ТРУСЫ

За скоростной спуск и выполнение трюков вблизи обрывов безбашенный игрок получает дополнительные очки. Степень опасности участка определяет специальный danger meter. Чем опаснее зона, тем больше вероятность, что ваше альтер-эго обзаведется какой-нибудь обновкой. Новая доска тоже не помешает.

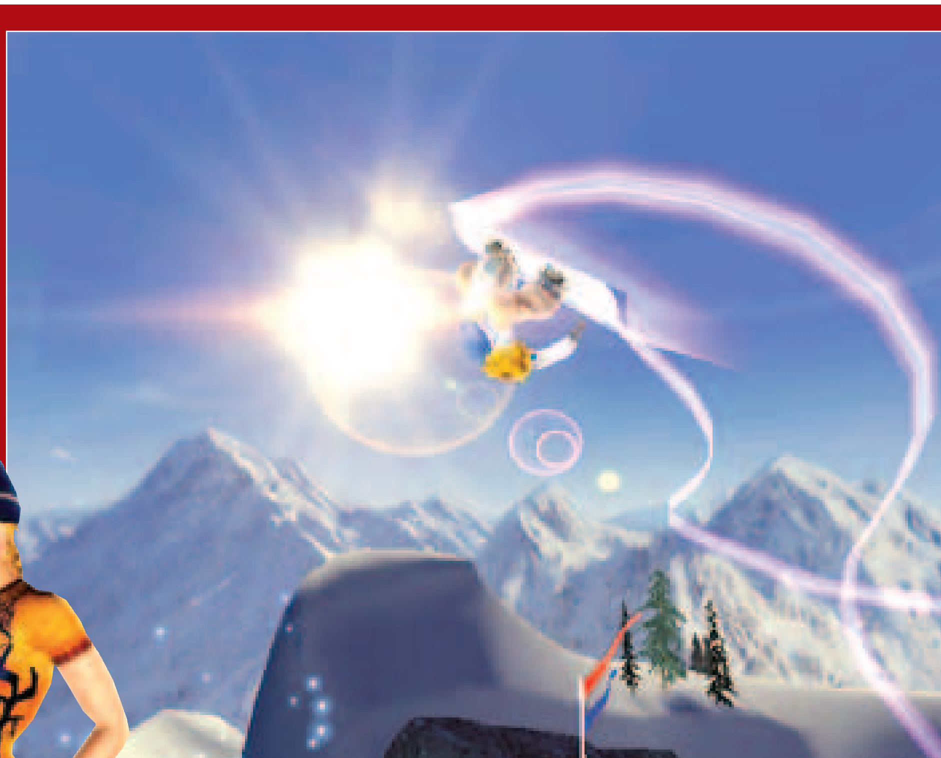


В игре представлены как знакомые герои, так и новые персонажи.



Если устанете от турниров, можно будет покататься в одиночестве.





Орлята учатся летать! То прямо в бездну, в пламень алый, то камнем падая на скалы, и начиная жизнь опять, орлята учатся летать!

НА ПОЛНЫХ ПАРАХ В СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ!

BEN HUR

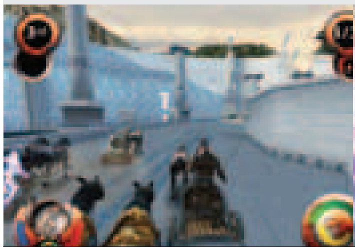
■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: racing/action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Microids ■ РАЗРАБОТЧИК: Microids
■ ДАТА ВЫХОДА: февраль 2003 года (Европа)

http://www.microids.com/

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Ben Hur мог бы запомниться публике как посредственная, но забавная гонка на колесницах. Но ей предначертана другая судьба. Все дело в названии. Ну и в волшебных пузырьках, разумеется. Microids – даром что французы – явно чем-то злоупотребляли, прорабатывая концепт нового проекта.

Вы смотрели фильм «Бен Гур»? 1959 год, классика кинематографа. Ну так вот. Сделать «по мотивам» этой картины гонку на колесницах, где персонажи стреляют друг в друга файерболлами – это примерно то же самое, что слепить GTA по мотивам «Малхолланд драйв». Или вот dating sim по мотивам «Войны и мира», где Пьер Безухов должен завоевать сердце Наташи Ростовой, покупая ей новые купальники. Игра еще и окажется нелинейной, так что при желании можно ухаживать не только за Ростовой, но и за князем Андреем. Альтернативная концовка включала бы в себя побег Пьера и Андрея в азиатские страны – подальше от Наполеона и соплеменников-гомофобов. Ben Hur от вышеупомянутых находок недалеко ушел. И ладно бы это было стебалово в духе American McGee's Alice – но ведь Microids не шутят! Хватай приглянувшегося возничего, настраивай колесницу, выбирай оружие и вперед... на трассу. Играть в вышеописанный трэш можно без особого вреда для здоровья – поверьте, мы общались с пресс-демо. Но становится как-то не по себе. Да, Ben Hur еще долго будет жить в нашей памяти. ■



Хлыст предназначается не для лошадей, а для людей.



Персонажи Ben Hur не гнушаются применять магию.



Когда я на почте служил ямщиком... Нет, кататься на колеснице по заснеженной дороге – это, господа, перебор.

KILL.SWITCH

■ ПЛАТФОРМА: Xbox, PlayStation 2 ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Namco ■ РАЗРАБОТЧИК: Namco
■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2003 года

http://www.namco.com/

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Выпустив в свет Dead to Rights, Namco доказала, что может с блеском делать игры, где единственной нашей задачей является стрелять, прятаться и снова стрелять (правда, игра получила кучу наград в номинации «лучший сюжет»). kill.switch, по идее, должен развить концепцию Dead to Rights, ибо здесь перестрелки возведены в ранг искусства.

Наш герой – солдат, потерявший память. Он не знает, почему именно он сражается, но знает, что у него это чертовски хорошо получается. Ему в одиночку предстоит выступить против бесчисленного количества противников, каждого из которых необходимо отправить на тот свет. Как и в Dead to Rights, в открытую никого расстрелять не получится – нас сразу же убьют. В kill.switch жизненно важно найти укрытие, из которого можно было бы вести огонь. Им послужит что угодно. Герой может спрятаться за угол здания, прислониться к дереву, использовать мебель в качестве прикрытия – подойдет практически любой объект. При этом противники довольно легко вычисляют, где именно мы засели, так что придется постоянно передвигаться от одного укрытия к другому. Уникальная особенность kill.switch в том, что герой может стрелять из-за угла, не целясь, но и не показываясь на глаза противникам. Это, может, и не звучит как революционное нововведение, но Namco придумает, как с его помощью сделать бои еще более интересными и зрелищными. ■



С пулеметчиком спорить трудно. Но можно.



Стреляя вслепую из-за угла, можно убить немало народа.



Ржавая машина – не самое лучшее укрытие, так как пули часто проходят сквозь тонкий металл.

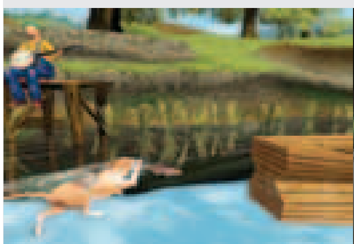
DOG'S LIFE

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** Frontier
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Frontier Development
■ **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2003

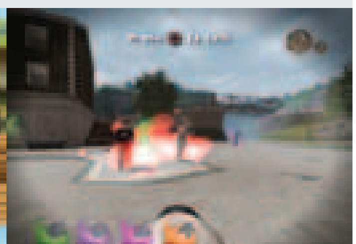
http://www.playstation.com/

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
amir@gameland.ru

Полку инновационных игр от Sony прибыло! После высокохудожественной Ico, брутальной The Getaway, безумной EyeToy: Play и красивейшей Primal, пришел черед Dog's Life, уникального во всех смыслах симулятора жизни собаки. Беззаботная жизнь, неизменно вкусная мозговая косточка на завтрак, обед и ужин, веселое общение с соседскими собаками и их хозяевами, – всему этому быстро придет конец, когда пес теряет своего лучшего друга. Найти его – вот главная задача, возложенная на пса и, разумеется, ваши натруженные плечи.
Dog's Life была бы достаточно стандартной приключенческой бегалкой-прыгалкой с головоломками, если бы не ряд совершенно уникальных особенностей. Будучи полноценным, жизнелюбивым и не слишком стеснительным псом, вы сможете в буквальном смысле вжиться в роль, и, соответственно, делать все, что положено делать собаке. Копаться в помойке (впрочем, жрать оттуда не советуем, со здоровьем могут быть проблемы), лаять и кидаться на прохожих, находить предметы и живых существ по запаху, участвовать в уличных драках, и, разумеется, с удовольствием гадить где заблагорассудится. Картину дополнит симпатичнейший дизайн и несколько правильных приемов – к примеру, при переходе камеры на вид «из глаз», мир становится черно-белым. Кстати, игра разрабатывается под руководством знаменитого Дэвида Брадена, создателя бессмертной Elite. С нетерпением ждем релиза! ■



Плавает Джейк как умеет. То есть, по-собачьи.



В режиме smellovision становятся «видны» все запахи.



Странствия по оживленным городским улицам для собаки особенно опасны – а вдруг угодите под машину?

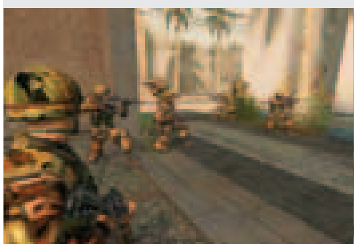
FULL SPECTRUM WARRIOR

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** FPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Pandemic Studios
■ **ДАТА ВЫХОДА:** январь 2004 года

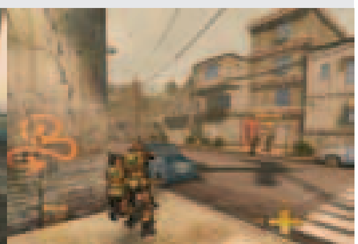
http://www.thq.com

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Full Spectrum Warrior – игра, которая может изменить наше представление о жанре тактических военных симуляторов. Во-первых, к этому проекту приложила руку армия США, желающая лицезреть самый реалистичный тренажер ведения боевых действий в городских условиях. И, судя по всему, она его увидит. Впервые подобный проект затачивается специально под консоли, а значит — можно будет попрощаться с жутковатым интерфейсом Rainbow Six & Co.
При создании Full Spectrum Warrior разработчики консультируются с бесчисленным количеством специалистов и лицензируют лучшие технологии – все ради того, чтобы все настолько походило на реальные боевые действия, насколько возможно. Управляем мы сержантом американской армии, и не исключено, что переключаться на других солдат по ходу игры не сможем. Однако взаимодействие между бойцами налажено настолько хорошо, что это не страшно. Если отряд попадет в засаду, солдаты займут позиции таким образом, чтобы прикрывать друг друга и продержаться до прибытия подкрепления. Разработчики по праву гордятся созданной ими системой AI. Чтобы оценить ее во всем великолепии, игру надо просто видеть. О графике – разговор отдельный. Ни один из ныне существующих собратьев по жанру и рядом не стоял с Full Spectrum Warrior. Посмотрите на скриншоты и сами в этом убедитесь. ■



Мрачные, вооруженные до зубов парни знают свое дело.



Обычно команда «Браво» появляется, когда «Альфа» в беде.



Модель каждого солдата в игре по уровню детализации почти не уступает легендарному Сэму Фишеру.

FINDING NEMO

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Traveller's Tales
■ **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2003 года (Европа)

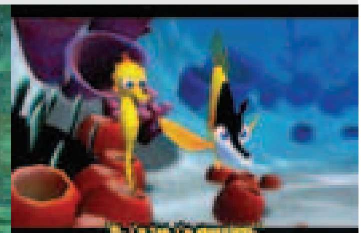
http://www.t-tales.com/

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

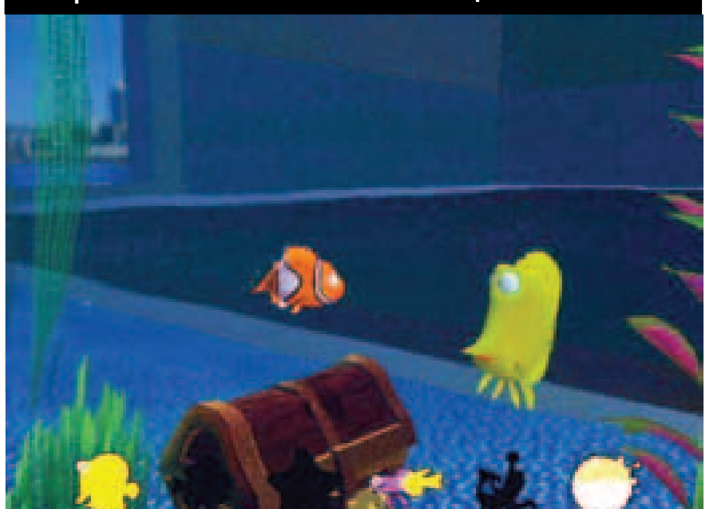
Вопреки расхожему мнению, Finding Nemo – не просто «детская игра по мотивам диснеевского мультфильма». Это настоящий галлюциногенный триллер. Вглядитесь в выражения «лиц» обитателей морских глубин. Эти создания явно знают что-то, чего не знаем мы. Они съедают нас своими глазищами – каждое размером с доброе яблоко – и от их взора хочется бежать, бежать...
Finding Nemo чуть ли не дословно цитирует первоисточник, постепенно раскрывая сюжет и демонстрируя ролики, выдранные непосредственно из Pixar'овского произведения. Поклонники мультфильма, несомненно, будут довольны. Схема многократно опробована и работает так, что издателя все устраивает. Нас же, как обычно, больше интересует параноидально-сюрреалистическая составляющая проекта. И тут мы натыкаемся на все новые невероятные открытия. Основной смысл Finding Nemo – попасть на игровой уровень и найти из него выход. Это изящная метафора, задуманная создателями игры. Именно так они представляют себе то, что обычно принято называть «жизнью». Герои же этого безумного морского цирка – жуткие глазастые существа – явная карикатура на обитателей нашего мира. Для тех же, кому на подобные выверты наплевать, сообщу, что Finding Nemo, судя по всему, в четыре с половиной раза лучше, чем A Bug's Life – один из предыдущих опусов Traveller's Tales. Воистину благая весть. ■



И монгольские космонавты тут не при чем!



АААА! ГОВОРЯЩЯЯ РЫБА!



Желтые рыббы плывут на восток! Если вы считаете, что в данном случае слово «рыббы» пишется с одной «б», то вы заблуждаетесь.

SPACE COLONY

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** simulation
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Take–Two ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Firefly Studios
■ **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2003 года

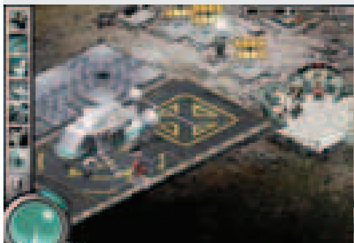
http://www.spacecolonygame.com/

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Господам из Maxis однажды пришла в голову идея скрестить The Sims и SimCity, но воплотить задумку в жизнь так и не удалось. А вот разработчики из Firefly Studios решили-таки посмотреть, что из этого выйдет. В Space Colony нам предстоит не только заниматься банальным строительством космической колонии, но и заботиться о благополучии двух десятков виртуальных человечков.

Представьте себе, в игре даже есть главный герой. То есть героиня – Винус (Venus). Она отвечает за благополучие колонии. Налаживать быт ей помогают аж 20 человек, каждый из которых представляет собой не просто строителя, а полноценную личность. Именно поэтому добрую половину времени нам предстоит заниматься вовсе не макроменеджментом, а налаживанием отношений между героями. Ведь если они устали или просто встали не с той ноги, они и работать перестают, а колония постепенно превращается в космический гадюшник. Но стоит нам отгрохать дискотеку или игровую комнату с нулевой гравитацией, как человечки тут же приходят в кондицию и начинают добросовестно трудиться.

Рано или поздно к нам начнут прилетать космические туристы. Их надо развлекать, а то больше не прилетят. А вот инопланетных захватчиков развлекать не надо – они и без того нагрянут и доставят кучу хлопот. Одним словом, микс получается весьма интересный. Может, зря Maxis отказалась от подобной идеи? ■



Хорошие отношения между персонажами – залог успеха.



Планета хотя и необитаемая, но не безжизненная.



Только посмотрите на эту красотку! Это вам не рубленные топором «соблазнительницы» из The Sims.

FREEDOM FIGHTERS

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC ■ **ЖАНР:** TPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** IO Interative
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 19 сентября 2003 года

http://www.freedom.ea.com/

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Советский Союз выиграл «холодную войну». «Империя зла» начала военную экспансию, стремясь изжить капитализм с лица Земли. Первыми под раздачу, естественно, попали американцы. Бойцы Красной Армии начали методично истреблять граждан США. Еще чуть-чуть, и СССР бы одержал победу. Но один американец вышел-таки из себя и отправился уничтожать советских захватчиков и освобождать Родину. Таким видят альтернативное будущее господа из IO Interactive. М-да...

Freedom Fighters – это шутер от третьего лица, один из тех, где надо стрелять во все, что движется. Отличает его от всех прочих подобных игр лишь то, что сражаемся мы не в одиночку. На улицах полно вооруженных ополченцев, готовых присоединиться к нам в борьбе за правое дело. Управлять подчиненными предельно просто: «сидеть», «к ноге», «взять» – вот и все команды. Но наши подопечные и сами могут за себя постоять: за угол спрячутся, если что, или на землю упадут, чтобы не стоять под огнем. Хотя и красноармейцы тоже не лыком шиты. Если обстрелять вооруженный отряд с крыши, бойцы тут же направятся к ближайшему укрытию, даже если не видят, откуда ведется огонь. Freedom Fighters делается на движке Hitman, но пока особыми красотами похвастаться не может. Равно как и обилием оригинальных геймплейных находок. Подобных шутеров нынче пруд пруди. ■



Расстреливать врагов с крыши – сплошное удовольствие.



Обстановка в городе напоминает State of Emergency.



Под нашим командованием может быть до 12 человек. Причем среди них могут оказаться даже советские солдаты.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** TDK Mediactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Starbreeze
■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2004 года

http://www.tdk-mediactive.com/

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Knights of the Temple стала одним из самых неожиданных открытий E3 2003. До выставки никто ничего об игре не слышал. А тут вдруг оказалось, что перед нами серьезнейший конкурент будущей Baldur's Gate: Dark Alliance 2. Тут нам и забойный экшн, и орды монстров, и потрясающей красоты графика.

Действие игры разворачивается во времена крестовых походов. Наш герой отправился воевать с иноверцами, но по пути оказался втянут в войну с куда более серьезными противниками (в роли последних фэнтезийная нечисть). Доберется ли наш герой до иноверцев, неизвестно, но вот многочисленные встречи с зомби и демонами ему обеспечены.

Управление в игре заточено под разудалый hack'n'slash: верхний и нижний удары, блок, прыжок, переключение на вид от первого лица (чтобы стрелять из лука). Сражения с монстрами требуют немалого воинского искусства, так как большую часть ударов те попросту блокируют и раскрываются лишь тогда, когда видят, что раскрылись мы. Качество анимации поражает – разработчики специально пригласили экспертов по средневековому оружию, чтобы с помощью motion capture записать все боевые движения. О графике тоже пока поступают исключительно положительные отзывы. Как никак, Starbreeze ответственна за создание красивейшей Enclave. такая конфетка нас ждет в не столь отдаленном будущем. ■



Без демонов не обходится ни одна фэнтезийная игра.



Судя и по всему, управлять мы сможем только одним героем.



По движениям героя легко понять, как непросто ему размахивать десятикилограммовым мечом.

HEADHUNTER: REDEMPTION

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Amusement Vision
■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

http://www.sega.com/

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Headhunter стал едва ли не последним стоящим проектом на Dreamcast, к моменту его выхода консоль уже дышала на ладан. Именно поэтому о самом существовании в высшей степени любопытного сериала знают очень немногие, даже несмотря на последующий порт игры на PS2. Redemption должен исправить положение вещей и познакомить, наконец, широкую публику с этим творением Sega.

Сюжет пока окутан покровом тайны. Известно лишь, что закручен он вокруг конфликта между «верхним» и «нижним» мирами, где людям живется хорошо и, соответственно, плохо.

Одним из главных нововведений станет появление нового персонажа, Лизы (Leeza), которая будет работать вместе с прежним главным героем – Джеком (Jack). Мы сможем выбирать, за кого из них проходить игру. Судя по всему, взаимодействие между героями осуществляется на манер Enter the Matrix, то есть прохождение сюжетной линии будет довольно существенно различаться в зависимости от выбранного персонажа. Помимо всего прочего, игра приятно удивляет качеством графики и проработкой освещения. Что ж, пожелаем Sega удачи. Будет очень обидно, если игра провалится повторно. ■



Судя по наличию у персонажа бюста, перед нами не Джек.



Интерфейс отличается похвальным минимализмом.



Текстуры местами страдают размазанностью, зато тени и освещение выше всяких похвал.

KILLZONE

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** FPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Guerilla Games
■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2004 года

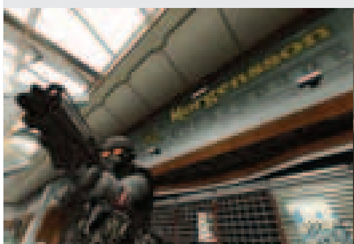
http://www.scee.com

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Слухи о Killzone ходили уже давно. Все чувствовали, что Sony приготовила бомбу. «Halo на PlayStation 2» – так чаще всего говорили об игре. И вот, наконец, появилась официальная информация. Теперь уже можно с уверенностью заявить: да, бомба! Один из самых интересных и амбициозных проектов на PS2 за последнее время.

Действие Killzone разворачивается в недалеком будущем, когда верные Земле силы ISA неожиданно оказались втянуты в войну с мятежной организацией Helghast. Под наше командование поступают четверо спецназовцев ISA, действующих в тылу врага. Нас ждет 26 сюжетных миссий, обильно приправленных заскриптованными роликами. Видимо, это будет нечто вроде Medal of Honor, только в футуристичном сеттинге и на гораздо более высоком технологическом уровне.

Killzone нельзя в полной мере отнести к тактическим шутерам, но взаимодействие между членами нашего отряда играет очень важную роль. Пока, правда, непонятно, сможем ли мы отдавать приказы напарникам, или они будут действовать самостоятельно – на манер бойцов из Halo. Несмотря на то, что до выхода игры остается еще больше года, Killzone уже сейчас выглядит удивительно хорошо.Такого качества графики на PS2 пока не удавалось добиться никому. В общем, следите за новостями. Об этой игре мы услышим еще не раз. ■



Каждый солдат обладает уникальным набором умений.



Наша миссия коротко описывается как «самоубийственная».



Авторы говорят, что при работе над игрой их вдохновляли многие реальные исторические военные конфликты.

РЫЦАРИ ЗА РАБОТОЙ (KNIGHTSHIFT)

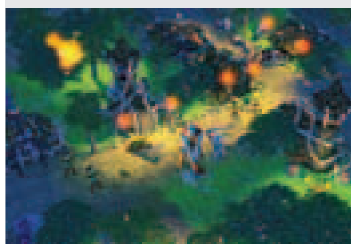
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG/RTS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** GMX Media ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Reality Pump
■ **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2003 года

http://www.knightshift.com/

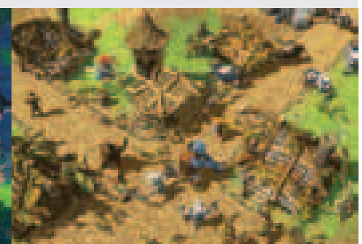
ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

«Рыцари за работой» вызывают стойкие ассоциации с «Проклятыми землями»: та же смесь жанров RPG и RTS, та же фэнтезийная тематика, схожее неприхотливое, хотя и не лишенное технологических изысков графическое оформление. Хотя новых идей ни на грош.

Наш герой – наследник престола. Некогда плохие дядьки изгнали его из королевства и захватили власть. Но через некоторое время принцу удалось вернуться, хотя и не без помощи со стороны. Теперь ему предстоит разобраться с негодяями и вернуть себе законный титул. Поначалу наш герой путешествует в гордом одиночестве, выполняя традиционные для RPG задания типа «пойди к тому мужику, у него есть важная информация, только он тебе ее даст лишь после того, как ты поможешь разобраться с одним небольшим дельцем, для чего придется помочь еще паре таких же бескорыстных мужиков». Со временем с ролью мальчика на побегушках нам помогают справляться все новые и новые персонажи: рыцари, ведьмы, амазонки и прочая фэнтезийная братия. Тут-то и начинают проявляться элементы RTS, когда лучников надо ставить на холме, магов по флангам, а воинов посылать в лобовую атаку. По-видимому, эти самые элементы RTS будут весьма существенны, потому как интерфейс напоминает скорее какой-нибудь Myth, чем традиционные hack'n'slash RPG. Хотя наверняка можно будет утверждать только после релиза. ■



При таком ракурсе игра здорово напоминает Warcraft III.



Полумультяшная графика добавляет игре шарма.



Любой объект в игре добросовестно отбрасывает вполне правильную тень. Похвально!

COMMAND & CONQUER: GENERALS – ZERO HOUR

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Soft Club ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts ■ **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2003 года

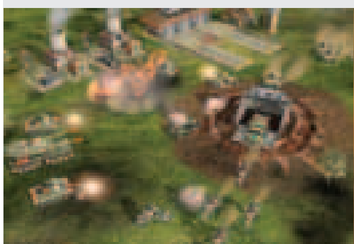
http://www.generals.ea.com/

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Для многих Command & Conquer: Generals стала разочарованием. И все же стан фанатов этой части сериала (как и любой другой) достаточно велик, чтобы разработчикам было для кого делать expansion pack'и. Ведь фанатам – им только одного надо: больше всего.

Можете мне не верить, можете даже считать последним лжецом, но в Zero Hour будут новые миссии и новые юниты. Более того, будет целая новая кампания. Действие ее разворачивается в Европе. Это разработчики специально так изощряются, чтобы убрать из игры поднадоевшие пустыни. Террористы (GLA) пытаются силой выпроводить американцев из Европы, а те, в свою очередь, хотят найти (что бы вы думали?) оружие массового уничтожения. Оказывается, самоирония американским разработчикам не чужда.

Также добавится новый турнирный режим. Нам предстоит выбрать себе одного из девяти генералов, каждый из которых обладает уникальной особенностью: кто-то танки быстрее строит, у кого-то есть особо мощные летающие юниты. Разработчики говорят, что включили этот режим, чтобы игроки могли отрабатывать различные тактические схемы в турнирных боях, используя преимущества каждого генерала. Это должно стать неплохой тренировкой перед многопользовательскими баталиями. В итоге expansion pack получается традиционный, но очень добротный – публика наверняка будет довольна. ■



Зеленые луга куда симпатичнее пустынь, вы не находите?



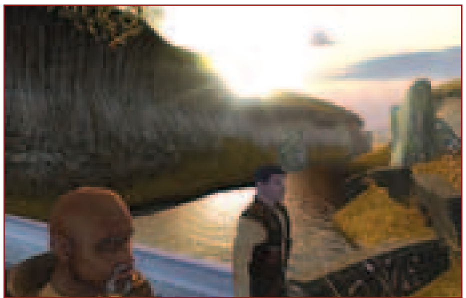
В самоуверенности этим мотоциклистам никак не откажешь.



C&C: Generals были и остаются самой красивой RTS на данный момент. Zero Hour – лишнее тому подтверждение.

■ ПЛАТФОРМА: Xbox, PC ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts ■ РАЗРАБОТЧИК: Bioware Corp. ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1500, 256 MB RAM, видеокарта GeForce 3 ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2003 года (PC)

http://www.lucasarts.com/products/swkotor



На Дантуине вы увидите, пожалуй, самые красивые кадры в игре. И лучшие закаты.



Один из самых интересных миров KOTOR – заселенная вуки планета Kashyyk.



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

RPG ПО-АМЕРИКАНСКИ

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
amir@gameland.ru

Там, где миллионы игроков в десятках стран с удовольствием играют в Final Fantasy и Dark Cloud; где словечко Square означает нечто совершенно отличное как от классического словарного, так и жаргонного перевода; где игра, созданная на базе лицензии «Звездных войн» почти автоматически нарекается в лучшем случае средненькой, — в этом мире почти не осталось места удивительным открытиям и приятным неожиданностям. И все-таки иногда они случаются. Канадская студия Bioware Corp. – одна из главных звезд индустрии игр для персональных компьютеров. Не гоняясь за дешевой популярностью и не стараясь выпускать новые игры по сезонному принципу, она заслужила колоссальное уважение со стороны сотен тысяч поклонников RPG, и особенно, сторонников культовой ролевой вселенной Dungeons & Dragons. Обилие текстовой информации и достаточно сложные правила в играх Bioware отсекали значительную группу потенциальных покупателей, но зато привлекали внимание многочисленных хардкорщиков. Тех, кто предпочитает не «рубиться», а играть вдумчиво. Baldur's Gate и Icewind Dale не заняли ведущих мест в рейтингах продаж, но сформировали Bioware репутацию одной из самых интеллектуальных команд разработчиков. Neverwinter Nights тоже не снискала славы суперхита, оказавшись в тени грозного Warcraft III, но популярность имела значительную. Когда же почти три года назад Bioware и LucasArts объявили о начале совместной разработки Star Wars: Knights of the Old Republic, анонс этот был встречен среди поклонников творчества студии с большим недоумением. С одной стороны, решение студии Джорджа Лукаса передать право на создание ролевой игры во вселенной Star Wars действительно способной и талантливой команде разработчиков нельзя не приветствовать. С другой, качество большинства продуктов, вышедших под маркой «Звездных войн» за последние годы, было весьма низким. Не собралась ли Bioware просто срубить быстрых денег, обманув ожидания поклонников? Еще один неожиданный удар заключался в выборе приоритетной платформы для игры. Ею стала Xbox, а вовсе не PC, как надеялись поклонники студии. У Bioware имелся некоторый, хотя и не вполне удачный опыт консольных разработок – студия создала несуразный сиквел знаменитого MDK, не понравившийся ни прессе, ни покупателям. Впрочем, в создании KOTOR

ВЕРДИКТ

ЛУЧШАЯ RPG ГОДА



9.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

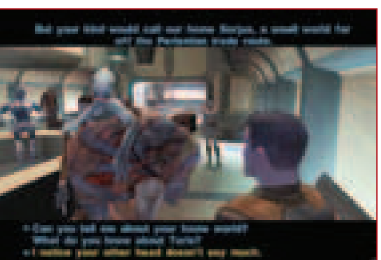
ПЛЮСЫ

Масштабная сюжетная линия, добавляющая новый слой в историю великой киносаги. Плюс интересные бои и атмосфера.

МИНУСЫ

Местами рядовая графика; не вполне удобная организация внутриигровых меню, слабый саундтрек.

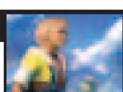
Уникальная игра, способная помирить хардкорщиков с фанатами «ЗВ». Bioware молодцы!



От выбора реплики зависит даже сюжет.

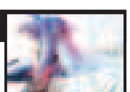
НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Final Fantasy X



ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ

Xenosaga

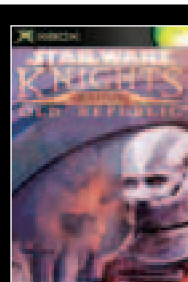


ЯПОНСКИЕ ПРОИЗВОДИТЕЛИ ВСЕ ЕЩЕ ПРАВЯТ БАЛОМ НА РЫНКЕ КОНСОЛЬНЫХ RPG.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC НА PC

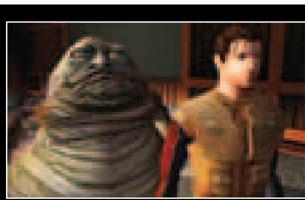
КОГДА?

Американская версия игры для Xbox вышла в свет 15 июля, а в конце сентября она доберется и до Европы. Рекордные продажи первых нескольких недель (а KOTOR умудрилась уже разойтись 300-тысячным тиражом) показали, что Bioware не промахнулась с выбором платформы. При этом для владельцев PC это новость скорее плохая, нежели хорошая. Портирование KOTOR на эту платформу еще не завершено, и успешное выступление игры на Xbox разработчиков навряд ли ускорит. Не исключена даже ситуация, аналогичная истории PC-версии Halo. Пока релиз намечен на конец осени.



ВСЕЛЕННАЯ STAR WARS В МИНИАТЮРЕ

КОГО ТОЛЬКО НЕ ВСТРЕТИШЬ НА ПЫЛЬНЫХ ТРОПИНКАХ ДАЛЕКИХ ПЛАНЕТ!



Несмотря на временные различия в какие-то жалкие 4000 лет, на планетах KOTOR можно встретить массу до боли знакомых персонажей. Bioware проделала поистине колоссальную работу, вплетая в сюжетную линию игры хаттов, вуки, джав, пустынников и десятки других, более или менее известных рас. При этом, как можно догадаться, характеры таких героев, за редким исключением, совпадают с типажами персонажей из фильмов.

Bioware пошла вовсе не тропами MDK, а торной дорожкой, проложенной своими великолепными RPG. Взяв за основу правила AD&D третьей редакции (те же самые, что прекрасно отработали в Neverwinter Nights) и уговорив LucasArts предоставить относительную свободу в выборе сюжетной линии, Bioware создала, ни много ни мало, лучшую игру по «Звездным войнам» за всю историю. Произведение, которое по изобретательности, размаху и эмоциональности с легкостью обходит недавние два фильма и вплотную приближается к оригинальной трилогии.

ВУКИ НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

KOTOR выстроена по всем классическим канонам американской RPG, с непременным длительным вступлением, обязательной линейной вступительной миссией и скучноватым первым миром. Ваше путешествие по мирам игры начинается с выбора внешности своего персонажа и достаточно простой (при желании – автоматической) настройки некоторых его параметров. Классов персонажей всего три, имеется возможность выбрать пол героя. Здесь на поверхность, разумеется, вылезают кое-какие элементы AD&D, которые, впрочем, во всем остальном действии достаточно умело скрыты, чтобы не вызывать ужаса у игроков, не знакомых со сложными правилами. Открыв глаза, наш герой немедленно попадает в переплет – космический корабль, на котором путешествует важная особа, атакован флотом темного ордена Ситов. Немедленная смысловая отсылка к самому началу четвертого эпизода трилогии оказывает свое магическое воздействие, и вот вы уже готовы нестись на всех парах бороться с Имперскими силами и, размахивая своим лазерным мечом, сражать наповал штурмовиков противника. Стоп... Все не так просто. Во-первых, игру бы не назвали Knights of the OLD REPUBLIC без весомой причины. Действие в игре происходит за четыре тысячи лет до первого киноэпизода, во времена Старой Республики. До Дарта Вейдера и даже Анакина Скайуокера еще очень далеко. Однако это совсем не означает, что в мире не происходит ничего интересного. Напротив, сценаристам Bioware удалось создать столь комплексную и захватывающую сюжетную линию, что оторваться от игры совершенно невозможно. Это не киносценарий, переложенный в игровые эпизоды, как, например, в Rogue Leader, а полноценная история, рассчитанная на долгие десятки часов игрового процесса и скроенная из сотен и тысяч мельчайших кусочков. Кем-то брошенная фраза, случайный диалог, окрик, обращение – по какой-то совершенно непонятной причине среди тысяч фраз KOTOR совершенно нет лишних, вставленных лишь ради того, чтобы NPC хоть как-то могли разговаривать. При этом соблюдаются все классические приемы – NPC существуют лишь ради того, чтобы рассказать ту или иную историю или дать очередной квест. Впрочем, ничего другого нам и не требуется. Еще один неожиданный момент заключается в том, что обнажить свой лазерный меч, или хотя бы получить его, вам удастся ой как не скоро.Ведь главный герой служит всего лишь охранником и до недавних пор никаких джедайских способностей не проявлял. Более того, он староват для того, чтобы учиться на джедая. Тем не менее, расстраиваться не стоит. Вдоволь помахать лазерным мечом вы еще успеете. Стоит лишь пройти вступительную часть игры и оказаться в знаменитой Академии Джедаев, где вы не только пройдете полный курс обучения, но и узнаете немало нового об этом ордене, в том числе и такие вещи, о которых в фильмах говорится лишь намеками. Хотите, например, узнать истинное значение цвета луча джедайского меча? В этом случае, добро пожаловать в KOTOR!



http://www.lucasarts.com/products/swkotor



Планета Тарис явно инспирирована киношной столицей-мегаполисом Корускант.



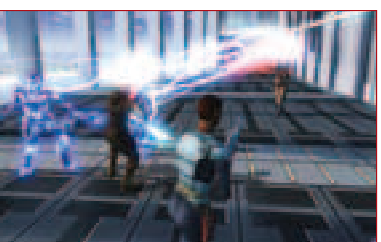
Тусканские рейдеры – достаточно серьезные противники, особенно когда их много.



В мире KOTOR, как и в нашем с вами, балом правят деньги. А чтобы суметь их заработать, нужно побольше ошиваться в местечках, подобных этому бару. Слухи – очень ценная штука!

СЛУЧАЙНЫЕ БИТВЫ – ЭТО ИНТЕРЕСНО

К такому совершенно парадоксальному для консольщика со стажем выводу приходишь после нескольких часов, проведенных вместе с KOTOR. В отличие от сериала Final Fantasy, где набившие оскомину случайные сражения возникают как бы ниоткуда, в KOTOR вы всегда сначала видите своих противников, и уж потом принимаете решение, драться с ними или лучше убежать, а то и просто с безразличным видом пройти мимо (при наличии хорошего силового поля или крутой прокачке это вполне реально). Собственно сражения динамичны и разнообразны, в основном благодаря обилию различных видов оружия и массе допустимых спецприемов (как физических, так и «магических», то есть с применением Силы), обучение которым – одна из главных целей прокачивания персонажа.



Дизайнеры Bioware на высоте.

СВЕТЛОЕ ИЛИ ТЕМНОЕ?

Нет, это не о пиве. Среди всех, в общем-то, стандартных ролевых характеристик вашего персонажа имеется одна совершенно особенная, говорящая о том, к какой стороне Силы тяготеет ваш герой. От этого зависит не только то, станет он в конечном счете джедаем или адептом темной стороны Силы, но и то, каким образом будет разворачиваться сюжетная линия. На конечный результат, пусть и совсем незначительно, влияет практически каждое ваше решение, каждое выполнение или невыполнение квеста, каждая реплика. Да, жизнь джедая состоит из массы судьбоносных решений, однако не стоит недооценивать и обычные, чуть ли не бытовые ситуации. Вот бандиты местного ростовщика напали на должника и готовы уже раскроить ему голову. Спасти или пройти мимо? Хорошо, спасли. Старичок рассказал о своей непростой жизни и поведал о том, что при себе у него лишь малая часть той суммы, что он должен. Отнять у старичка денежки и прикарманить их, или добавить из собственного кармана, чтобы бедняк смог-таки расплатиться? И так далее. Несмотря на отсутствие настоящего, живого мира, KOTOR предлагает нам столь блистательную его имитацию, что кажется, вы наделены практически безграничной свободой действий. В то же время интерактивностью локаций KOTOR похвастаться не может. Ящики/сундуки, компьютеры, дройды, запертые двери, – вот, пожалуй, и все, что нам здесь предлагают. Но поскольку основной упор в игре сделан на общение, а не на манипуляции с предметами и ландшафтами, подобное решение совершенно не раздражает.

Как только дело доходит до драки, смиренный темп игры немедленно сменяется бешеной динамикой боев, совершаемых в реальном времени. Реальном с одной единственной оговоркой, которая меняет все. В любой произвольный момент действие может быть остановлено, и вы сможете, как следует поразмыслив и при необходимости сменив экипировку, выбрать для боя ту тактику, которую пожелаете. Для простых боев не требуется практически никаких вмешательств – знай себе, выстукивай удары, а то и вовсе доверь бразды правления своему герою. А как только попадется битва посложнее, останови действие и вдумчиво, взвесь все «за» и «против».

ДАНТУИНСКИЕ ЗАКАТЫ

Bioware никогда не считалась технически сильной командой. Предыдущие игры были в лучшем случае середнячками в плане графики. Осознав необходимость перевода проверенного временем игрового процесса в 3D, команда, видимо, несколько растерялась. В результате графические достижения KOTOR с уверенностью попали под меткое американское определение mixed bag. То есть, всего понемножку. Великолепные ландшафты, неплохая вода, достаточно хорошие модели некоторых монстров, грациозно сверкающие отполированными латами солдаты Ситов. И вместе с тем – дуболомы-герои и NPC, всего три или четыре десятка лиц для неигровых персонажей (а их в игре сотни, если не тысячи!), невыразительные тоннели и подземелья. В остальном – средненько, явно не на пределе способностей Xbox. Зато откровенно хороша озвучка – ведь это игра с невероятным количеством диалогов и сюжетных разветвлений. Правда, разработчикам не удалось озвучить абсолютно всех встречающихся в игре NPC, но масштаб и общее высокое качество звука впечатляют.

KOTOR – это не просто хорошая RPG и не просто отличная игра по Star Wars. Это первая неяпонская консольная (именно консольная, в этом нет никаких сомнений!) RPG, способная на равных тягаться с лучшими японскими произведениями жанра. Не самая красивая и не самая стильная, KOTOR, тем не менее – самая умная и масштабная из игр этого года. Еще одна несомненная победа Bioware. ■

С РАЗГОВОРАМИ – НА ТЕМНУЮ СТОРОНУ!

МОЛЧАНИЕ – ЗОЛОТО?

Пожалуй, такого обилия диалогов нет больше ни в одной современной консольной RPG. Даже мегакинематографичная Xenosaga скромно потупив глазки жмется в темный угол. Практически каждая ваша беседа с маломальски значимым NPC (таких, повторяемся, сотни, если не тысячи) провоцирует угрожающе ветвящуюся ветвь диалога. Причем здесь практически не бывает ответов «правильных» и «неправильных». Вы лишь выбираете метод воздействия. Кого-то стоило бы уговорить, на кого-то поднажать, кого-то попытаться убедить, а кому-то и пригрозить. При этом способов достигнуть цели почти всегда несколько, кроме того, они зависят от того, каким путем, светлым и темным, движется ваш герой и какими характеристиками он в данный момент обладает.


БУМЕР
Своеобразный игровой мир — современная криминальная Россия.
В главных ролях — молодые звезды российского кинематографа.
Оригинальная звуковая дорожка. Музыка группы «Ленинград».
Полностью трехмерное, интерактивное окружение.
Реалистичная физическая модель поведения автомобиля.
Симуляция физики тканей.
Мимика лица, синхронизация с речью (технология LifeStudio:HEAD).







■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: action/shooter
■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ ■ РАЗРАБОТЧИК: Yager Development
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.thq.com/

YAGER

ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ С ДЖЕДАЯМИ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Игра проявилась на горизонте в виде скудного PR-сообщения, после чего на долгие месяцы исчезла со всех радаров. Мы было решили, что выход многообещающего шутера в традициях Jedi Starfighter под шумок отменен — как вдруг проект без всякого предупреждения взял и объявился в европейских магазинах.

Странный фантастический опус получился у Yager Development – сборная солянка, где перемешались названный Starfighter, немножко Battle Engine Aquila и чуточку Incoming; эдакий винегрет, куда вместе с питательными и полезными ингредиентами проскользнули продукты не самой первой свежести. Yager поначалу исключительно притягивает, но по прошествии некоторого времени разворачивается к нам не самой приглядной стороной. Диспозиция тут самая что ни на есть обыденная: помесь Хана Соло и Дюка Ньюкема по имени Магнус Тайд (Magnus Tide) пилотирует юркий истребитель, перебиваясь фриленсерскими заработками. Тренировочная миссия поможет быстро освоиться с транспортным средством Sagittarius, которое функционирует в двух режимах: скоростного реактивного полета и медленного передвижения с возможностью зависания, наподобие вертолета. Правая аналоговая рукоятка джойпада отвечает за перемещение корабля по вертикали и горизонтали, левая – за выбор направления, шифты ведают разгоном и стрельбой из основного вида оружия. Переключение в скоростной режим осуществляется нажатием на правую рукоятку, стрельба сводится к развороту в сторону цели, выбору оружия и задействованию гашетки в тот момент, когда сработает автоприцеливание.

ЗА ВРЕМЯ ПУТИ...

Разобравшись с управлением машиной и контролем над вооружениями, получаем доступ на основные уровни Yager – и удивляемся качеству графики, неожиданно высокому для игрушки от неизвестного разработчика. Детальные текстуры, отдаленная линия горизонта, приятная вода с отражениями – внешний вид игры полировали долго и со вкусом. Чуть обескураживает низкая интерактивность фонов (через деревья вы пролетаете насквозь без видимых для них последствий, да и вода не думает волноваться от реактивных выхлопов – а при столкновении истребителя с поверхностью водоемов вы отчего-то теряете единицы энергии), однако общая картина создается недурственная. И поначалу красивая графика со знакомым геймплеем (обнаружить/разбомбить/эскортировать) маскируют некоторые минусы, проявляющиеся уже при более пристальном изучении игры. Чем дольше играешь, тем очевиднее они становятся. Неадекватно возрастает сложность: если включиться в игру несложно, то через несколько этапов начинают встречаться очень и очень сложные миссии. Только что вы занимались аэрофотосъемкой мест-

МАМА, РОДИ МЕНЯ ОБРАТНО!

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ БАРЬЕР

Каждый эпизод разбит на небольшие подэтапы, с начала которых вы стартуете после неудачного исхода миссии. К сожалению, сама разбивка сделана не лучшим образом — часто сразу после такого чекпойнта вас ждет невероятно трудная переделка, и соваться туда отпадает всякая охота. А какой смысл продолжать, если нужно долететь во-он до той горы, где из вашей машины сделают решето максимум за двадцать секунд?

ВЕРДИКТ

НЕДОСМОТРЕЛИ



7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

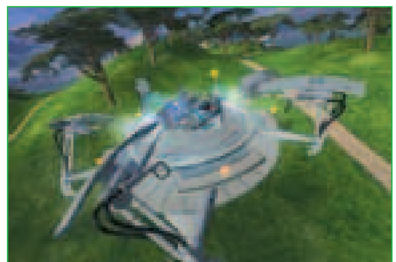
ПЛЮСЫ

Учитывая происхождение — удивительно приятная графика; пространный сюжет с кучей персонажей, забавный главгерой.

МИНУСЫ

Отсутствие оригинальных находок в геймплее, скачкообразно меняющийся уровень сложности, почему-то нет мультиплеера.

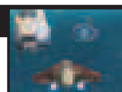
Вы слывете невозмутимым обладателем стальных нервов и железной воли? Тогда Yager — для вас!



Несколько секунд, и ваш корабль как новенький!

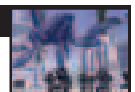
НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Star Wars: Jedi Starfighter

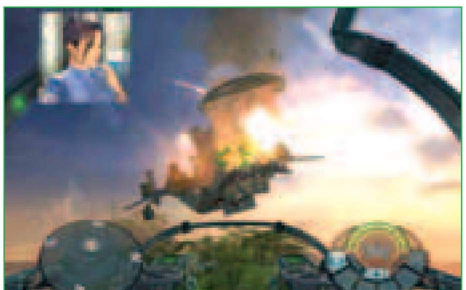


ЛУЧШЕ, ЧЕМ

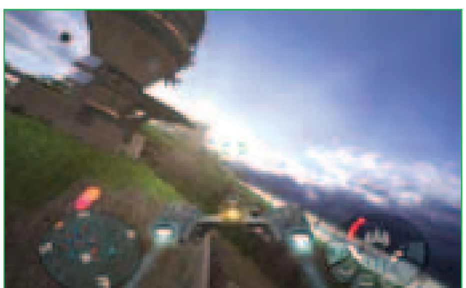
Battle Engine Aquila



ДАЖЕ НЕ ИМЕЯ ЛИЦЕНЗИИ ОТ ДЖОРДЖА ЛУКАСА, МОЖНО СОТВОРИТЬ КЛАССНЫЙ ШУТЕР.



Визуализация собеседника во время частых переговоров выполнена на хорошем уровне.



Для любителей картинки от третьего лица есть возможность менять виды на происходящее.



Магнус Тайд на фоне своего суперистребителя, купленного на все имевшиеся у нашего героя сбережения. Yager изобилует сюжетными роликами на движке – жаль только, что они неинтерактивны…



МИНИ-ИГРЫ НЕ ПОМОГАЮТ

ТАКОЙ ТИР ВЗБЕСИТ КОГО УГОДНО!

Часто действие переключается из кокпита корабля в турельную установку, и вы начинаете планомерно очищать небеса от всякой всячины. Поначалу там летает всякая ерунда вроде мебели и коров — но улыбка быстро улетучивается с лица при виде стальных когорт дроидов, неиссякаемым потоком надвигающихся по вашу душу и раз за разом рвущих эту душу на британский флаг. В такие моменты даже Мать Тереза разразилась бы проклятиями и раздолбала джойстик об стену.





ности, как вдруг от Тайда уже требуется, улепетывая от сотен ракет с тепловым наведением, разнести на части гигантский летающий дредноут за какой-то совершенно мизерный промежуток времени. Каким образом выполнить задание, обычно совершенно непонятно – никаких намеков нет, и приходится прибегать к неприятному методу проб и ошибок. Далее, в пылу сражения становится сложно читать показания радара. Малейшее столкновение – и вы переключаетесь в режим зависания, а вражеский корабль, вместо того, чтобы отскочить в сторону, пролетает прямо через вашу машину, укорачивая драгоценную полоску энергии. А главное, юркий Saggitarius мгновенно переключается в Hover-режим, то есть зависает в воздухе, беспомощно подставляя борта огню зенитных батарей и истребителей.

ФОР ХУМ ХАУ

Перечисленные упущения вряд ли полностью испортят впечатление от Yager – но кто-то из игроков наверняка запаникует, бросит джойстик и гневно выхватит диск из приставки. Оставшиеся соберут волю в кулак и продерутся сквозь сложные задания – хотя бы для того, чтобы полюбоваться на ландшафты следующих уровней и проследить за постепенно открывающимися хитросплетениями сюжета. Эти игроки наверняка будут впоследствии вспоминать о Yager как о достаточно интересном, хотя временами не самом честном и комфортном шутере. Для дебютной работы игра получилась неожиданно хорошей (а уж по части графики здесь есть чему поучиться многим именитым разработчикам): творение Yager Development по качеству сравнимо с большинством игр, вдохновивших авторов на создание этой вселенной. Столь положительно проявившая себя команда-новичок явно обладает ресурсами для создания настоящего суперхита – посмотрим, как они проявят себя в будущем. ■

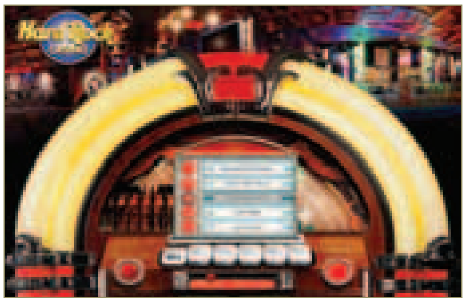
Благодарим интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.



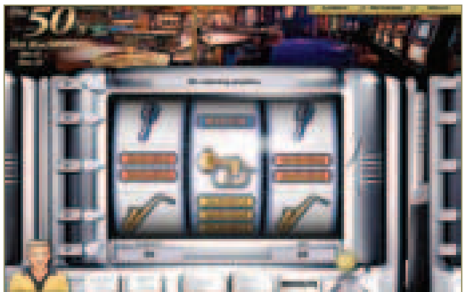
В ближайшее время игра появится и на персональных компьютерах. Несмотря на всю мощь Xbox, изменения в графике – разительные!

- **ПЛАТФОРМА:** PC **ЖАНР:** gamble **ИЗДАТЕЛЬ:** Mindscape
- **РАЗРАБОТЧИК:** Hexacto **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** Pentium 200 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.mindscape.com



Учитывая уровень геймплея, до заявленного в названии хард-рока доберутся немногие.



Выигрывать сотни долларов в автоматах – занятие для настоящих мазохистов.



Обратите внимание на «великолепное» качество картинки. Понимаю, что мощные изобразительные навороты в карточных играх необязательны, но делать графику на уровне 1996 года – просто хамство.

HARD ROCK CASINO

ПРИЗРАК ИЗ ПРОШЛОГО

АЛЕКСАНДР ЛАШИН
lashin@gameland.ru

Посещать казино могут не все. Однако испытать чувство азарта хочется многим. По всей видимости, именно для таких людей и делаются игры вроде обозреваемого продукта под многообещающим названием Hard Rock Casino.

Но сказать о ней получится немного. Симулятор казино со стандартным набором развлечений – два игровых автомата («однорукий бандит» и электронный покер), обычный покер, блэкджек, баккара, обязательная рулетка, какой-то извращенный вариант костей и некое подобие лото. Именно за этими играми многочисленные любители испытать судьбу самозабвенно проигрывают немаленькие суммы денег. Говорят, процесс сильно захватывает.

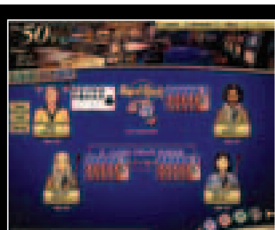
Однако играть во все эти забавы на компьютере довольно скучно. Точнее – смертельно скучно. Ибо после пятнадцати минут игры интерес пропадает напрочь – однообразие, понимаете ли. Чтобы интерес держался чуть дольше пятнадцати минут, разработчики придумали забавную фичу – разделить игру на эпохи. Начинаете вы в пятидесятых с $250 в кармане, выиграв тысячу «зеленых» переходите в шестидесятые, и так далее. На игровом процессе это отражается самым непосредственным образом – в пятидесятых ставки ограничены полусотней долларов, а по мере приближения к девяностым увеличиваются. Плюс появляется возможность усладить свой слух музыкой в стиле соответствующего десятилетия, для чего в углу экрана маячит музыкальный ящик. Но ситуацию все это не спасает, потому как играть попросту скучно, и диск отправляется куда подальше в лучшем случае после попадания в шестидесятые. В худшем – после получаса игры.

Все сказанное выше про геймплей справедливо для синглплеера, который однообразен, скучен, неинтересен и так далее. Короче говоря, смотрите выше. Есть еще такой момент, как игра по Интернету. Вполне допускаю, что резаться в покер с другими любителями безалкогольного пива, резиновых женщин и азартных карточных игр на несуществующие деньги несколько интереснее, чем проигрывать эти же деньги электронному болвану. Однако оценить это у меня не получилось по причинам весьма прозаическим – трижды включив онлайновый режим игры, я не обнаруживал на сервере ни одного игрока, ни одной запущенной игровой сессии, вообще ничего. То ли я пытался играть в неподходящее время, то ли игра и на Западе пользуется практически нулевой популярностью. Хочется надеяться на второе. Оно как-то справедливее. ■

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

ГОВОРИТ ТВЕРДОЕ И РЕШИТЕЛЬНОЕ «НЕТ» ЧЕСТНОЙ ИГРЕ

Про AI в Hard Rock Casino разговор отдельный. Наша доказательная база вряд ли может претендовать на что-то серьезное, но подозрения в том, что электронный болван не совсем честен, если не сказать больше, имеются. Пример – попытка поднимать ставки в покере, не имея на руках ничего, будет встречена компьютерными игроками полной поддержкой, тогда как если вам действительно пришла карта, противники тут же решат, что пора открывать свои карты.



ВЕРДИКТ

ВЕЧНЫЙ ЗОВ



2.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

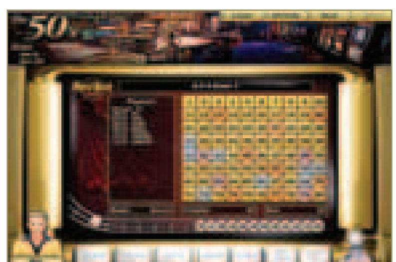
+ ПЛЮСЫ

Кроме сомнительной возможности поиграть в покер, рулетку и прочие забавы, не потратив ни цента – достоинства отсутствуют.

– МИНУСЫ

Игра выглядит откровенно убого, игровой процесс сбалансирован крайне посредственно.

Преферанс с приятелями под пиво, и даже подкидной дурак с бабушкой под чай – гораздо более увлекательные занятия.



Американский вариант Спортлото!

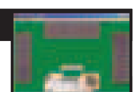
ХУЖЕ, ЧЕМ

Любой Strip Poker



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

MS Windows Hearts



В СТРИП-ПОКЕРАХ ПРИ ТОМ ЖЕ УРОВНЕ ИГРЫ МОЖНО ХОТЯ БЫ ПОГЛЯДЕТЬ НА ДЕВИЦ.



FIRESTARTER
ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ МОЖЕТ ОБЕРНУТЬСЯ ДОРОГОЙ В АД
"Монстры появляются везде — спереди, сзади, по бокам, сверху и снизу... приходится вертеться бешеным волчком, совершать отчаянные рейды за аптечками и со скоростью голодного тигра жрать боеприпасы."
"Игромания" №10 2002. В центре внимания.
уникальный геймплей, максимально сконцентрированный на зубодробильном экшене
5 уникальных героев для выбора
16 уровней в 4 мирах
20 видов оружия
уникальные артифакты, такие как guardian bot (охранный бот) и time jumper (прыжок во времени)
20 видов противников из трёх миров — демоны, техно-монстры и симбиоты
высокая replayability
до 8 человек в multiplayer игре по сети и Интернет
большое количество разнообразных сетевых режимов игры
сильный интеллект противников (навыки групповой атаки и пр.)
высокотехнологичный движок The Firestarter Engine, использующий возможности последнего поколения акселераторов
ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ
ИГРОМАНИЯ
3DNEWS Daily Digital Digest
GSC GAME WORLD
Руссобит-М ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
©2003 «GSC Game World». ©2003 «Руссобит-М».
Издатель «Руссобит Паблишинг». г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21.
Все права защищены.
Отдел продаж: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;
e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru;
Техническая поддержка: 212-27-90; support@russobit-m.ru.
Сделано в России.
FIRESTARTER БУДЕТ ЖАРКО!

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Overworks
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.sega.com/sega/game/shinobi_launch.jhtml

ВЕРДИКТ

РАЗОЧАРОВАНИЕ



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

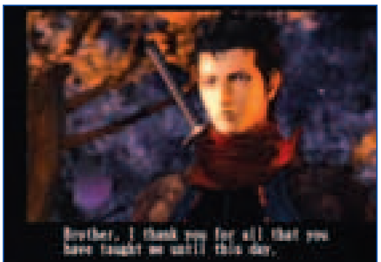
ПЛЮСЫ

Комфортное управление, запоминающийся герой, высокая скорость игры и приятный саундтрек прямо из аркад 80-х.

МИНУСЫ

Вызывающий зевоту дизайн уровней, далекая от идеала система наведения, действующая на нервы монотонность боев.

Статуса мегахита эта Shinobi завоевать оказалась не в состоянии. Развлечение на несколько часов, да и то может надоесть.



CG-ролики немногочисленны, зато качественны.

SHINOBI

НИ СЛОВА О КРАСНОМ ШАРФЕ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Батальон римейков, выдвинувшийся в последние год-полтора на передовые позиции игровой индустрии, при первой же попытке вербализации обретает черты табели о рангах 8- и 16-битных времен. Еще совсем недавно такие имена, как Metroid, Ninja Gaiden и Ghouls'n'Ghosts казались начисто забытыми, а сегодня все они снова на слуху - прямо как 15 лет назад. В традициях времени, Sega решила тряхнуть стариной, вернув пред наши очи серию Shinobi, так ярко блиставшую на Mega Drive и столь бесславно увядшую в середине девяностых на Saturn.

Помимо перехода в полное 3D, есть и другие отличия осовремененного Shinobi от классического прототипа. Знатоки сериала, надеявшиеся на новую встречу с воспетым в игровом фольклоре Джо Мусаси, будут слегка расстроены: место старого знакомого отныне занимает другой фронтмен из клана Оборо – ниндзя по имени Хоцума (Hotsuma). Даже у нас в редакции мнения относительно главного героя разделились: кому-то оказалось достаточно умения бегать по стенам и модного прикида, чтобы объявить Хоцуму крутейшим мужиком после Данте из Devil May Cry; но другие, в числе которых и ваш покорный, полагают, что Мусаси отправлен в отставку совершенно незаслуженно. Так или иначе, наш новый ниндзя действует в недалеком будущем, спасая Токио от кудесника Хируко (Hiruko), нагрянувшего аккурат в центр мегаполиса вместе со своим замком и армией подконтрольных демонов. Школа Оборо лежит в руинах, послушники перебиты, и уцелевший Хоцума в ярости отправляется косить злодеево войско.

ТАИНСТВО ТАТЭ

Скорость и изящество – краеугольные камни геймплея. Новые движения, включая бег по вертикальным поверхностям, двойные прыжки и отскоки в воздухе и на земле, органично влились в ткань beat'em up; управление арсеналом этих приемов просто и отзывчиво. Хоцума сохранил классические сюрикены (теперь они временно «замораживают» врагов), но основное его оружие – проклятый меч Акудзики (Akujiki), питающийся энергией Инь – злобой из людских душ. Если линейка Инь опустеет, меч начнет «отъедать» здоровье Хоцумы, поэтому в интересах игрока носиться по уровням вихрем, расправляясь с сонмами врагов. В бою действует система *татэ* – каждому оппоненту присвоен иероглиф (три врага – три значка, и так далее), охватываемый пламенем, когда противник оказывается повержен. Необходимо как можно быстрее один за другим зажечь все иероглифы: тогда ваш боец-синоби примет роскошную стойку, и враги развалятся на части. При этом герой получает в три раза больше Инь, а мощные соперники гибнут быстрее – главное, чтобы смертельное татэ заканчивалось на них.

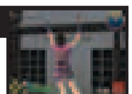
ХУЖЕ, ЧЕМ

Devil May Cry



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

7 Blades

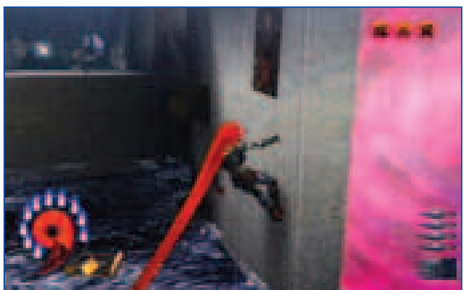


АХ, ВОТ БЫ В SHINOBI ХОТЯ БЫ ТОЛИКУ РАЗНООБРАЗИЯ, ПРИСУЩЕГО ИГРЕ ОТ CAPCOM...

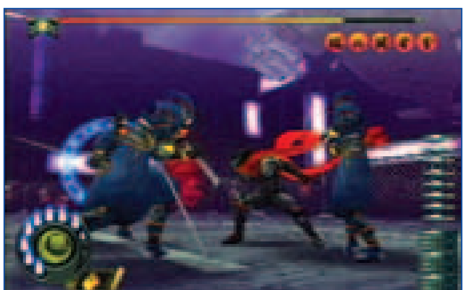
SHINOBI-DEN

ВСЕ В РАМКАХ ПРИЛИЧИЙ

Сюжет рассказан посредством CG-роликов, качество которых варьируется от неплохого до, скажем так, вызывающего вопросы. Как и в Devil May Cry 2, персонажей здесь совсем немного, однако до тотального идиотизма второго приключения Данте история Shinobi, к счастью, не дорождается. Перед началом игры можно выбрать язык диалогов — английский или японский с английскими субтитрами. Западная озвучка традиционно плоха, поэтому предпочтительнее оригинальный звук с субтитрами.



Бег по стенам прочно вошел в разряд обыденных движений игровых героев.



Главное – определить последовательность, в которой вам под руку подвернутся противники.



Этот босс клювом не щелкает. Высокая правительственная комиссия, расследующая причины трагедии, выдвигает гипотезу о непосредственной причастности к происшедшему Жугдердемедийна Гуррагчи...

ВРЕМЕНА МЕНЯЮТСЯ

УШЕДШЕГО НЕ ВЕРНУТЬ

Не ищите в Shinobi разнообразный геймплей, сдобренный, как сейчас принято, ролевыми элементами или решением загадок. Как проводник философии оригинала работа Overworks, безусловно, удачна — по духу это лаконичный аркадный боевик. Нюанс в том, что прогресс индустрии давно позволил развить данную концепцию с упором на жанровую и стилистическую эклектику — и «родовая» примитивность новой Shinobi не пошла ей на пользу.

УДАР, УДАР, УДАР...

Увы, приятный персонаж, удачные находки в игровом процессе и высокая (60 fps) скорость игры – далеко не все, что нужно для полноценного суперхита. Shinobi портит скучнейший дизайн линейных уровней, одинаковых и серых, толком даже не позволяющих применить «платформенные» навыки героя. Вся игра стостоит из драк, и боевой движок (пускай даже такой добротный) в одиночку не может удержать интерес игрока дольше, чем на несколько первых уровней. Два-три типа врагов, порой отличающихся друг от друга только цветом и марширующих на Хоцуму бесконечным потоком в зацикленных декорациях – вот и все, что встречает нас на каждом новом этапе. Их прохождение занимает как минимум 10 минут, причем по ходу действия иногда появляется необходимость перемехнуть через пропасть – если провалитесь, придется стартовать с самого начала длиннющего пути. Никаких чекпойнтов и промежуточных сейвов; единственная поблажка заключается в возможности переиграть сражение с боссами, не добираясь каждый раз до супостата через всю локацию. Боссы, к чести Overworks, тут зверские – в боях с ними крайне критично применять искусство татэ. Еще одно досадное упущение проявляется в не всегда корректной работе системы наведения: часто прицел первым делом захватывает самого крупного врага, в то время как вам необходимо, наоборот, отодвинуть его в самый конец комбо-цепочки.

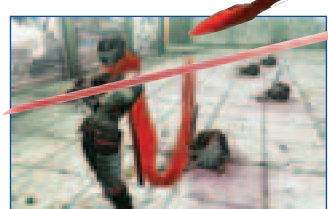
Выходит, прошли те времена, когда достаточно было сменить цвет врагов и поставить в качестве задника другую картинку, чтобы добротный боевой процесс спас положение. Римейк Shinobi оказался неплохим, но уж очень ограниченным боевиком, подпорченным общей монотонностью происходящего, невдохновляющими уровнями, огрехами игровой камеры и системы наведения. Уделив внимание одним чертам игры, авторы совершенно забыли об остальных – как следствие, мы вынуждены ограничиться далеко не лучшей оценкой. ■



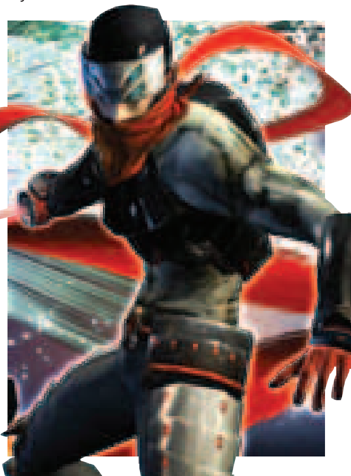








Типичная комбо-серия татэ длится всего несколько секунд.



■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** FPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Destination Software
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://www.ea.com/



На нас напало схематичное изображение какого-то существа.



Черный куб – автомобиль. Рядом шевелится что-то белое. Снеговик?



Неизвестно, что именно запечатлено на этом скриншоте. Надпись наводит на мысли о Второй мировой войне. Еще видно, что восемь патронов. Зачем столько? Вполне хватит одного.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

КАКОЕ Ж ЭТО MERDE, МАНОНА!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Творение нам подсовывают под видом порта известного FPS для PS one – вторoй игры в серии Medal of Honor, где француженка Манон расправлялась с полчищами нацистов во имя всего человеческого. Храбрые духом, спешите видеть страшного уродца, выдающего себя за родственника знаменитой MoH!

Прежде всего, это вообще имеет достаточно слабое отношение к портативным видеоиграм. То есть можно легко поверить, что какой-нибудь студент-второгодник технического вуза написал эту... м-м, *программу* за пару недель – от скуки. И был жестоко бит неблагодарными тестерами в подъезде общаги. Такая картина очень легко представляется. Но чтобы Electronic Arts (!) вздумала издавать подобную дрянь? Сдается нам, имеет место трагическое помутнение мозгов. Что надо курить, чтобы выбросить на рынок под видом игры для GBA кусок помета динозавра и требовать за него *30 долларов*?

БАЧЬ, ЯКА КАКА...

Внимательно посмотрите на скриншоты. А теперь представьте себе слайдшоу из таких картинок. Медленное-медленное. Стены в таком «FPS» сливаются с полом и потолком, время от времени становятся прозрачными без всяких читов, а если на горизонте замигал синий пиксель – то знайте, это враг. Экран несколько раз перерисуется, и вот уже пиксель превратился в несколько пикселей разных цветов (их подбор кажется совершенно случайным), а посередине всей конструкции мигает красное. Это значит – в вас стреляют. Попытка увернуться толка не даст: пока пейзаж лениво перерисовывается, ваша энергия уменьшится хорошо если на четверть. Куда вы «движетесь», понять крайне сложно из-за мельтешения пикселей, призванного показать пресловутое движение. Самое интересное, что если замереть на месте, с вероятностью в 50% стены вокруг продолжат рябить двигающимися пикселями, окончательно сбивая с толку.

Межуровневые картинки сопровождаются текстами, набранными в принципе нечитабельным шрифтом. Мы не знаем, что там написано. Возможно, тексты скрывают тайну происхождения этой навозной кучи, но попытка дешифровать буквы высотой в пять пикселей на экране GBA изначально обречена на провал. Не покупайтесь на название – картриджи с домашней поделкой программиста-дегенерата должны вернуться в EA и горкой лечь и столе главного начальника, источая тошнотворные миазмы. Там им самое место. Японцы такими играми сдачу в супермаркетах выдают, и то люди обижаются. ■

Благодарим интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

ТЕНЬ БЫЛОЙ РОСКОШИ

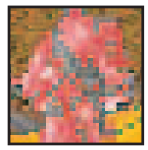
МЫ НАШЛИ СХОДСТВО С ОРИГИНАЛОМ!

На общем зловонном фоне трагично выглядят попытки как-то приблизить «геймплей» к тому, что мы видели на PS one: в руках героини появляется фотоаппарат, помогающий – насколько помнится по оригинальной игре – сойти за военкора немецкой газеты. Камеру можно наводить на нагромождения коричневых пикселей, чтобы синие пиксели передумали выпускать в вас красные пиксели.



ВЕРДИКТ

УШАТ ПОМОЕВ



2.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ
Тут есть оцифрованные картинки из заставочных роликов про войну и звуковой сэмпл «хенде хох!» . Больше хвалить нечего.

– МИНУСЫ
Ужасен сам факт существования такого убожества на системе с недурными портами Doom, Wolfenstein 3D и 007 Nightfire.

Самая жуткая вещь, когда-либо запускавшаяся в розничную продажу как игра для GBA. Причастность EA усугубляет положение.



Можно сломать глаза, читая текст.

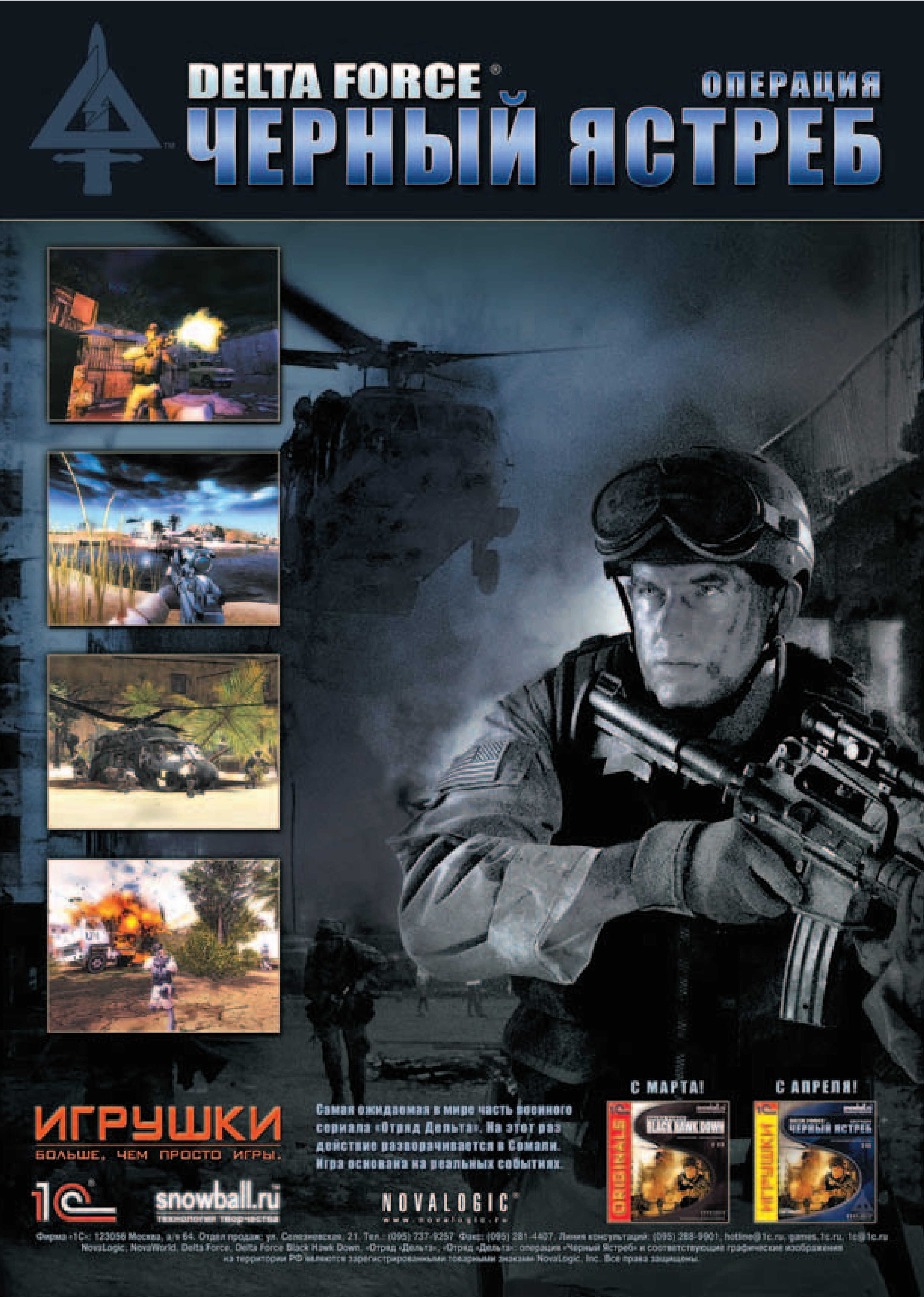
ХУЖЕ, ЧЕМ
Wolfenstein 3D на Game Boy Advance



НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ
Биться головой об стену



ЕСТЬ МНОГО СПОСОБОВ СДЕЛАТЬ СЕБЕ БОЛЬНО. ДАННАЯ «ИГРА» – ОДИН ИЗ НИХ.



DELTA FORCE®
ОПЕРАЦИЯ
ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ
С МАРТА!
С АПРЕЛЯ!
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
Самая ожидаемая в мире часть военного сериала «Отряд Дельта». На этот раз действие разворачивается в Сомали. Игра основана на реальных событиях.
1С
snowball.ru
технологии творчества
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Черный Ястреб» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: FPS
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sony Computer Entertainment Europe ■ РАЗРАБОТЧИК: Zipper Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16

http://www.us.playstation.com/games/MCurtain.asp?referringPage=/games/SCUS-97134/


Импровизированная дымовая завеса поможет скрыться даже от компьютерных противников.


Атакуя базу русских террористов на Аляске, прислушайтесь к песне, раздающейся из радио.



SOCOM: U.S. NAVY SEALS

ОТСТРЕЛ ДУБОЛОМОВ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Игра о бесстрашных служащих ВМС США, денно и нощно сражающихся с мировым терроризмом — консольный ответ на волну бесчисленных «стратегических» FPS, захлестнувшую PC-рынок. SOCOM (Special Operations Command) призвана поведать миру о нелегких буднях американских воинов-интернационалистов из подразделения SEALs (Sea-Air-Land).

На дворе 2006 год, вы служите в SEALs, носите позывной «Кахуна» и командуете в отряде из четырех бойцов. «Кахуна» с «Бумером» составляют одно звено, во второе входят «Спектр» и «Джестер». На поле боя вы вольны отдавать своим подчиненным команды, и делается это весьма непривычным для игроков-приставочников способом. В комплект поставки SOCOM входит гарнитура Logitech с наушником и микрофоном, подключаемая в любой из двух USB-портов PlayStation 2. Нацепив устройство на голову, вы не только услышите в наушнике подсказки диспетчера из Центра, но и сможете командовать своим подразделением: игра обладает системой распознавания голоса. Как на беду, поддержка русского языка отсутствует, поэтому приходится довольствоваться стандартной подборкой основных европейских языков, куда входят английский, немецкий и французский – они изучаются в подавляющем большинстве российских школ. Назначение команд производится следующим образом: зажав кнопку «квадрат», вы проговариваете в микрофон фразу из списка, например «Team, fire at will» («Отряд, огонь на поражение!»). Список команд можно изучить, повторно нажав «квадрат». Иерархия проста – начинать фразу надо с обращения («Team», «Able» или «Bravo»), потом «нанизывать» на него побуждение к действию: оказать огневую поддержку, удерживать позицию, окопаться в засаде, прийти на помощь, следовать за прицелом, стрелять по направлению прицела и так далее. Всего получается около трех десятков различных команд, которых вполне хватает для того, чтобы пройти отдельные задания, самолично не делая ни единого выстрела, и лишь грамотно управляя действиями вверенного подразделения. Команды нужно выговаривать четко и громко – алгоритм распознавания речи мало отличается от тех, что используются в современных мобильных телефонах. Для тех геймеров, кто не вполне уверен в своем произношении и дикции, всегда сохраняется возможность отдавать команды посредством уже упомутого меню-списка. В этом случае гарнитура остается односторонним средством связи с Центром. Можно, конечно, вообще отключить устройство и слушать диспетчера через динамики телевизора – но что же в этом интересного?

ЭПИДЕМИЯ ГЛУПОСТИ

На повестке дня 12 продолжительных миссий в ряде неспокойных угол-

АРСЕНАЛ

ДЕСЯТОК «СТВОЛОВ» УНЕСТИ С СОБОЙ ПРОБЛЕМАТИЧНО

В бою вам доступны три класса оружия: основное (чаще всего это автоматическа винтовка вроде M4-A или M-16, или снайперское ружье), дополнительное (несколько видов пистолетов с глушителем и без, пистолеты-пулеметы) и вспомогательное (мины, гранаты, брикеты C4, дополнительные рожки с патронами). Смена оружия осуществляется относительно удобным способом — циклическим перемещением курсора по меню, вызванным шифтом.

ВЕРДИКТ

СЕРЕДНЯЧОК



6.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

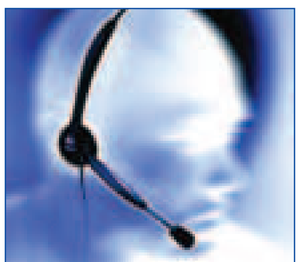
ПЛЮСЫ

Удобное управление, продолжительные миссии, сильный саундтрек. Оригинальная система голосовой связи с напарниками.

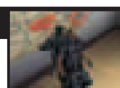
МИНУСЫ

AI демонстрирует бездну глупости, а графика устарела.

Возможность управлять напарниками с помощью голоса разнообразит этот незамысловатый FPS со stealth-элементами.


Гарнитура удобно обхватывает голову.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Tom Clancy's Splinter Cell



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Conflict: Desert Storm



НАСТОЯЩИЕ ТАКТИЧЕСКИЕ КОМАНДНЫЕ ШУТЕРЫ ВОДЯТСЯ НА PC.

СИМУЛЯНТЫ

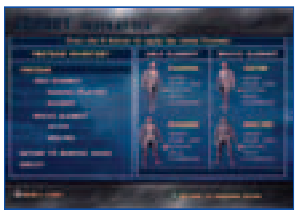
АВТОРЫ ЗНАТНО ОТМЕТИЛИСЬ НА PC-ФРОНТЕ

Zipper Interactive была основана Джимом Бослером и Брайаном Содербергом в 1995 году. Члены команды в разное время создавали симуляторы танка M-1, вертолета Apache и штурмовика A-10 для военного ведомства США, по заказу Пентагона участвовали в разработке учебной военной сети SIMNET. На счету команды ряд игр для PC, включая Mechwarrior 3, Mechwarrior: Pirate's Moon, Top Gun: Hornet's Nest, Recoil и Crimson Skies. SOCOM: U.S. Navy SEALs — первая консольная разработка коллектива.

ков мира – в Конго и на Аляске, в Тайланде и Таджикистане. 30 видов огнестрельного оружия, различные погодные условия, хитро выстроенные лабиринты уровней – все сильно смахивает на Tom Clancy's Ghost Recon. Делаем поправку на управление с Dual Shock и получаем приставочную вариацию многочисленных проектов вроде Rainbow Six, сохраняющую основные признаки жанра: насущную необходимость придерживаться stealth-тактики и дубоголомный AI. Подобные игры декларируют высочайший реализм в поведении противников и напарников игрока, однако на деле имеет место совершенно обратная картинка: поголовно все персонажи поражены феноменальной тупостью. SOCOM исключением не стала. Авторы пресс-релиза SCEE усыпают комплиментами игровой AI, в то время как в самой игре мы становимся свидетелями феноменальных проявлений нездоровой логики персонажей. Если ранить одного из стоящих рядышком врагов, второй и ухом не ведет. Ваши напарники, вместо того чтобы аккуратно подстрелить террориста, устремляются к нему, размахивая прикладом – а он, в свою очередь, не отстреливается и терпеливо ждет, готовый с покорностью встретить свою судьбу. На расстоянии пяти метров террористы не обнаруживают никакого интереса к вашей персоне – если только вы не бежите на них, освещенный ярким полуденным солнцем, стреляя из «калашникова» почти в упор. Никто кроме вас не умеет прятаться за деталями интерьера во время перестрелки... Справедливости ради надо сказать, что время от времени здравый смысл необъяснимым образом торжествует, и враги вдруг начинают проявлять признаки осмысленной деятельности – выскакивают у вас перед носом, идут по це-

НАЦЕПИВ УСТРОЙСТВО НА ГОЛОВУ, ВЫ НЕ ТОЛЬКО УСЛЫШИТЕ В НАУШНИКЕ ПОДСКАЗКИ ДИСПЕТЧЕРА ИЗ ЦЕНТРА, НО И СМОЖЕТЕ КОМАНДОВАТЬ СВОИМ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕМ: ИГРА ОБЛАДАЕТ СИСТЕМОЙ РАСПОЗНАВАНИЯ ГОЛОСА.



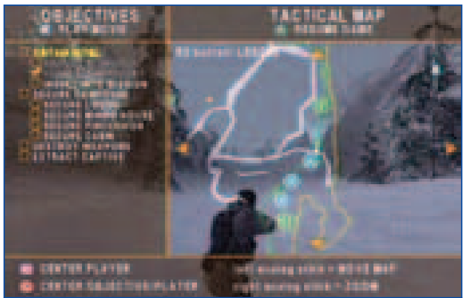






В онлайновом режиме над головами участников высвечивается выбранный ими ник. Российским игрокам от этого не горячо и не холодно.

http://www.us.playstation.com/games/MCurtain.asp?referringPage=/games/SCUS-97134/



Список заданий для выполнения включает как обязательные, так и опционные директивы.



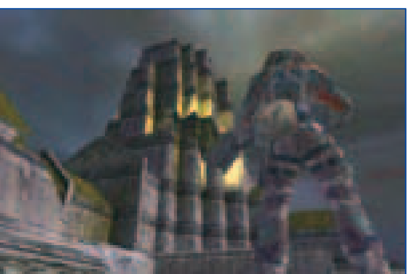
Голосом или через меню команд вы можете указать напарникам направление движения.



Обстановка в комнате была спартанская: стол, тумбочка, фонарь, аптека… В углу стояли старые валенки Тихона и воздуха тоже не озонировали… В общем, без специальных костюмов тут верная смерть!

CRASH! BOOM! BANG!

Безусловно, разработчики уделили должное внимание моделированию оружия, с особой душой они подошли к взрывам гранат. Попав слишком близко к эпицентру взрыва, «Кахуна» оказывается временно контужен: все окружающие звуки сменяются на высокочастотный свист. Глухота проходит постепенно. То же самое с ослепляющими гранатами: очень впечатляет характерный эффект «звездочки из глаз» в связке с почти полностью выбеленной картинкой.



Перестрелки разворачиваются даже в старых храмах.

почке следов, радируют о встрече с бойцами SEAL и детонируют взрывные устройства, не получив отклика от часовых в установленный срок. Ваши напарники то демонстрируют чудеса изворотливости, «зачищая» крупные захламленные помещения или «снимая» приметивших вас снайперов, то застревают в дверных проемах и принимаются самозабвенно стрелять в стены. Чем вызвано столь неровное поведение персонажей, судить не беремся – но единственное, что авторы из Zipper достигли таким способом, это фактор непредсказуемости.

НЕСКЛАДУХА

Крайне неудачно реализовано начало игры: вместо тренировочной миссии, знакомящей с азами управления и нюансами поведения в бою, вас посреди ночи забрасывают на какую-то баржу, где ни зги не видно, и все кругом кишит говорящими на ломаном русском людьми с автоматами. Каково же было наше удивление, когда после десятка смертей в попытках незаметно нейтрализовать охрану выяснилось, что можно совершенно открыто пробежать по всем помещениям корабля, изрешечивая в дуршлаг каждого, кто подвернется на пути, установить бомбу и убраться восвояси! Вот вам и stealth-action. Впоследствии, правда, правила ужесточились угрозой смерти заложников или взрыва локации при условии попадания на глаза врагу – но в SOCOM зачастую нужно очень постараться, чтобы тебя заметили. Вскоре становится окончательно ясно: никуда не годится система подсказок, нагло прерывающих действие в самый напряженный момент с печатными откровениями вроде «берегитесь снайперов». К снайперу тут все равно тайком не подкрадешься – на определенной дистанции он появляется из ниоткуда и открывает стрельбу. Постепенно игра превращается в монотонную череду из выполнения заданий и смертей. Как только вам удается выполнить все миссии подряд ни разу не погибнув, происходит переход на следующий уровень. Интересные моменты иногда встречаются – к примеру, когда необходимо «зачистить» комнату, можно голосом приказать напарнику открыть дверь и метнуть туда гранату – но они обескураживающе редки. Большинство заданий сложны лишь при первом их прохождении: позиции врагов статичны, и повторное преодоление этих препятствий трудностей уже не представляет.

БЕЗ ИЗЫСКОВ

В Америке SOCOM вышла больше года назад, но уже тогда ее графика смотрелась устаревшей. Угловатые постройки, однообразные текстуры, тусклая цветовая гамма и невыразительные модели персонажей – по большей части игра выглядит как быстрый порт с PS one. Удручающий внешний вид смягчает хорошая анимация, но ею тоже могли похвастаться многие проекты для PS one. Авторы Splinter Cell и члены Red Storm могут спать спокойно, никакой угрозы их детищам SOCOM в визуальном плане не представляет. Приятно удивил «живой» симфонический саундтрек: из всех FPS для PS2 чем-то похожим щеголяла только Medal of Honor: Frontline.

НА ЛЮБИТЕЛЯ

Главным «продающим» аспектом SOCOM в США и Европе был онлайновый режим, позволяющий 16 игрокам устраивать командные побоища в духе Counter-Strike. В России сетевые сервисы для PS2 не действуют, и нам остается оценивать игру исключительно как однопользовательское развлечение – а в такой форме она изобилует мелкими огрехами и недостатками. Возможно, будь в SOCOM хотя бы мультиплеерный режим с поддержкой split-screen (как в незабвенных Halo и GoldenEye 007), наша оценка поднялась бы выше шести баллов. Остается возложить надежды на сиквел, показанный на E3 – там, по крайней мере, ситуация с графикой не так трагична. Первая же часть остается фактически единственным командным тактическим шутером на PlayStation 2 (вдобавок, тут реализована голосовая поддержка) – и если вас привлекают уникальные проекты, то есть смысл в нее сыграть. Но если на первом месте у вас все-таки геймплей, рекомендуем обратить внимание на PC-сцену, где подобных игр десятки, и почти все они отлично работают в режиме сетевого мультиплеера. ■

ВАШИ НАПАРНИКИ, ВМЕСТО ТОГО ЧТОБЫ АККУРАТНО ПОДСТРЕЛИТЬ ТЕРРОРИСТА, УСТРЕМЛЯЮТСЯ К НЕМУ, РАЗМАХИВАЯ ПРИКЛАДОМ – А ОН ТЕРПЕЛИВО ЖДЕТ, ГОТОВЫЙ С ПОКОРНОСТЬЮ ВСТРЕТИТЬ СВОЮ СУДЬБУ.

«Великолепная игра. Отличная смесь развлечения и action» - 80% PC ZONE

ГЛАДИАТОРЫ

*«Серьезный соперник War Craft III.
С одной пометкой: у ГЛАДИАТОРОВ есть все, чтобы победить его».
— Gamekult.com - рейтинг ХИТ*

«Гладиаторы заставляют играть в них снова и снова» - 17/20(ХИТ), Zegames.com









Особенности игры:

- Action RTS нового поколения — сочетание стратегии и RPG;
- 3 стороны - Армия США, Пришельцы, Галактические силы;
- Ультрасовременный движок: до 4-х миллионов полигонов в секунду, динамическое управление частицами, тенями, светом и погодными условиями, до 4-х слоев текстур для отрядов, объектов и ландшафта;
- 3 уникальных кампании, более 20 различных миссий;
- до 500 отрядов одновременно;
- Абсолютно интерактивный окружающий мир;
- Многопользовательский режим до 8-ми игроков: skirmish, deathmatch, capture the flag.

Русская версия игры выйдет в комплекте с дополнением 1.2.0. Вас будет ждать:
- более семнадцати (!) новых карт, большая часть которых добавляет игре новые режимы (capture the flag, deathbowl, rush и другие);
- изменённый интерфейс;
- возможность играть ВО ВСЕ однопользовательские карты по локальной сети и Интернет.

Сумарное время игры увеличено до бесконечности!

Что манипулирует сознанием людей? Что заставляет их поддерживать демократов или анархистов, вступать в профсоюзы или выходить на демонстрации? Тончайшие нюансы в выборе стратегии определят судьбы миллионов граждан Новострании.






ГЛОБАЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ПОЛИТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

После распада могучего Советского Союза из его развалин восстают десятки автономных государств. Вы — лидер небольшой группировки в республике Новострания. С одним-единственным преданным последователем, маленьким штабом и слабой поддержкой местных жителей вы должны создать партию, достаточно мощную для того, чтобы свергнуть президента и захватить власть в Республике... любыми средствами.

★ три варианта свержения власти: принудительная отставка, революция или военный переворот

★ выбор предыстории — определитесь, кем вы были до начала своей политической карьеры: бизнесменом, криминальным авторитетом, религиозным деятелем или военным

★ политика — дело грязное, так что в арсенале ваших действий будет подкуп и манипулирование коррумпированными чиновниками, шантаж, убийство, атака "Альфы", агитация, клевета, дезинформация, любые виды подрывной деятельности, вплоть до терактов и карательных рейдов купленной с потрохами налоговой полиции

★ три огромных города, прорисованных до мелочей, с тысячами жителей, каждый из которых обладает индивидуальными характеристиками и живет своей жизнью: ходит на работу, забирает детей из школы, делает покупки... Вы можете проследить за каждым из них!

★ полная симуляция реальности: смена дня и ночи, времен года и погоды, а также спецэффекты, созданные на основе физических моделей

★ десятки фракций и партий, девять типов персонажей: знаменитости, представители профсоюзов, предприниматели и другие. Технология искусственного интеллекта наделила их всех собственным мнением о правительстве, религии, морали и экономике. Манипулируйте ими в своих интересах!

★ непредсказуемость сюжета и скрытая взаимосвязь всех объектов и персонажей обеспечивает абсолютно нелинейное прохождение и неожиданное течение игры. Здесь ничто не случайно!

★ революционный движок TOTALITY, способный обрабатывать неограниченное число полигонов в реальном времени, позволяет увидеть всю Новостранию в любом приближении: как со спутника, так и в мельчайших деталях

★ простота в управлении игрой; сложность внутреннего алгоритма скрыта от игрока

2CD



EIDOS.ND.RU/REPUBLIC

EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Namco ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Namco
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4

http://www.namco.com/



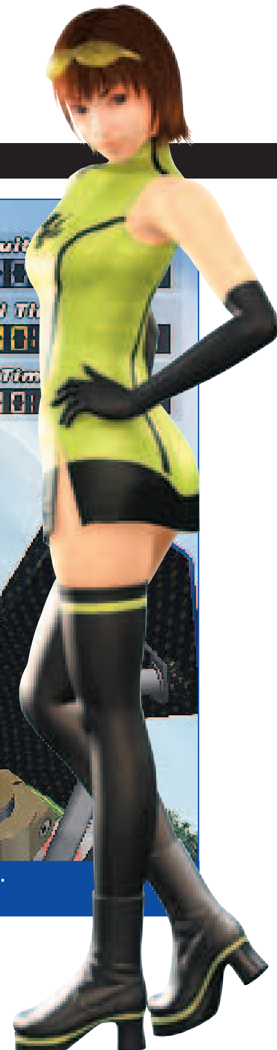
Самое сложное в игре – держать постоянную скорость на поворотах.



На этот раз в мультиплеере смогут сразиться до четырех человек через multi-tap.



Если вы считаете себя настоящим мотогонщиком, то обязаны играть с видом из кокпита. Тем более, что в этой игре он выполнен идеально.



ВЕРДИКТ

ТАК ДЕРЖАТЬ!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

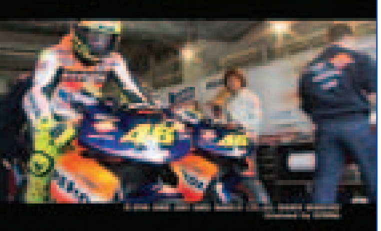
ПЛЮСЫ

Множество игровых режимов, лучший мотоциклетный кокпит, очень реалистичное управление.

МИНУСЫ

Жаль, что Namco не сделала какой-нибудь специальный джойстик для этой игры, чтобы она была еще ближе к реальности.

Идеальное продолжение серии; владельцы PS2 теперь тоже имеют в своей коллекции практически эталонную мотогонку.



Без Валентино Росси в MotoGP никуда!

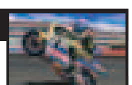
НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

MotoGP 2: Ultimate Racing Technology



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

MotoGP 2



ДОСТОЙНЫЙ ОТВЕТ NAMCO СОПЕРНИКУ ИЗ THQ.

MOTOGP 3

СКАЗКА О ДВУХ КОЛЕСАХ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Вторая часть намковской MotoGP прославилась как «пошаговые мотогонки». В ней все было хорошо, но настолько медленно, что создавалось впечатление, будто гонщики ездят не на мощных 500-кубовых мотоциклах, а на мопедах. Посмотрим, что японские кудесники приготовили нам на этот раз.

РЕАЛИЗМ ВО ВСЕЙ КРАСЕ

Первое, на что сразу же обращаешь внимание в новой игре – это управление. Оно подверглось многочисленным изменениям и доработкам. В игре появилась возможность использовать передний и задний тормоз отдельно друг от друга, привставать и опускаться в седле, а аналоговые газ и тормоз стали более чувствительными. Подвергся переработке и физический движок игры. Теперь особенно важно стало использование аналогового газа. При искусном владении им, можно не только поддерживать скорость в поворотах, но и научиться приему скольжения с контролируемым срывом заднего колеса. Осуществляется этот выкрутас, надо сказать, намного сложнее, чем двойное нажатие на газ в игре от THQ.

ДЕЛУ ВРЕМЯ, ПОТЕХЕ ЧАС

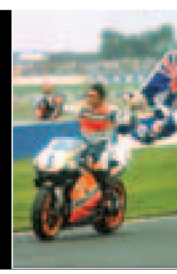
Конечно, глупо было бы полагать, что Namco сделает из игры только реалистичный мотосимулятор, не больше. MotoGP 3 настраивается под нужды любого любителя гонок. Хотите сверхреалистичную игру? Пожалуйста. Хотите управление поаркаднее, аварий поменьше, соперников поглупее? Пожалуйста. Очень показателен в этом плане режим карьеры. Сначала вам дают на выбор 3 уровня сложности: Easy, Normal и Hard. Различаются они не столько увеличением AI соперников, сколько расширяемыми правилами игры. В варианте Easy чемпионат состоит из меньшего количества гран-при, в нем нет квалификаций, тренировочных заездов и штрафов, а играть можно за любую команду. В варианте Hard в игре 15 этапов, на каждом этапе есть «практика» и квалификация, а также все штрафы, действительно существующие в гонках; играть изначально можно только за три низшие команды, а чтобы заключить контракт с другими, необходимо закончить чемпионат на как можно более престижном месте.

В MotoGP 3 наблюдается завидное разнообразие игровых режимов. Помимо уже ставших нормой Arcade, Season, Time Trial и Multiplayer, здесь присутствуют режим Challenge и «специальное предложение» для фанатов мотогонок – Legend. В нем можно померяться силами с легендами MotoGP, такими как Мик Дуэн. Такие вещи позволяют возвращаться к игре снова и снова. ■

ПРАВДА ЖИЗНИ

СИМУЛЯЦИИ НЕ ПОДЛЕЖИТ

Пятикратный чемпион мира Мик Дуэн (Mick Doohan) мог бы участвовать в гонках и по сей день, если бы в 1999 году не получил перелом правой ноги, плеча и левого запястья, когда его Repsol Honda разбился на скорости в 200 км/ч на третьем квалификационном круге на трассе Херес в Испании. После операции, включавшей вставку двух пластин и 12 винтов в правую ногу и установку пластин в левое предплечье, он покинул гонки, став наставником нынешнего чемпиона мира Валентино Росси.



■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** management ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Activision (США)/Nobilis (Европа) ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Enlight Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.enlight.com/re/



«Харлей» есть, колонки есть – теперь все телки… э-э-э, в смысле, клиенты наши.



Лошади и фонтан занимают кучу места, но эффект того стоит.



Несмотря на зарплату в $1700 в месяц, метрдотель легко может вести себя грубо. Я уж не говорю про официантов, которых хлебом не корми – дай нахамить.

РЕСТОРАННАЯ ИМПЕРИЯ (RESTAURANT EMPIRE)



ГИМН ОБЕДУ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВЕРДИКТ

АППЕТИТНО



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

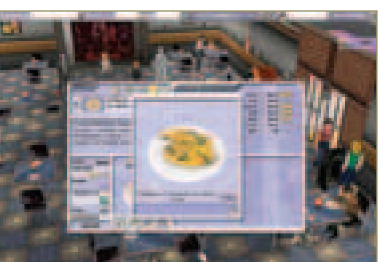
ПЛЮСЫ

Впечатляющее разнообразие возможностей развития ресторана, огромное количество блюд и элементов интерьера.

МИНУСЫ

Угловатые трехмерные модели людей, отсутствие определенной цели игры, кое-какие огрехи в интерфейсе.

Еще одна экономическая стратегия от Тревора Чана. Столь же качественная, как и все предыдущие, и не без новых идей.



Игра нагоняет зверский аппетит!

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Откармливание виртуальных обжор – занятие благородное и в высшей степени прибыльное. Хотя есть в нем и что-то мазохистское. Эти вечно голодные и вечно недовольные трехмерные человечки уплетают лососину с трюфелями и креветками, жареную утиную печень со спаржей, консоме из говядины с томатами, а затем упрекают официантов в плохом обслуживании, повара — в использовании некачественных ингредиентов, а владельца ресторана – в неумении со вкусом обставить зал. И все же есть какое-то странное упоение в том, чтобы наблюдать за всем этим безобразием.

Тревор Чан умеет делать не просто качественные экономические стратегии. Его игры доставляют эстетическое удовольствие. Когда огромная финансовая империя создана, дистрибьюторские сети налажены, конкуренты оставлены далеко позади, приходит приятная усталость и желание полюбоваться на творение рук своих. А любоваться есть на что. В «Ресторанной империи» – это соответствующие заведения во всех уголках мира, большие и маленькие, шикарные дворцы и скромные забегаловки, в которых завтракают, обедают и ужинают тысячи людей. Но это все потом, когда успех уже пришел. Начинается же все со скромной занюханной кафешки.

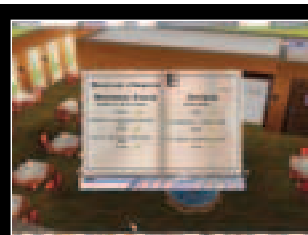
РЕСТОРАНЫ НА ЛЮБОЙ ВКУС

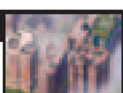
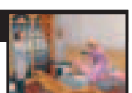
На первых порах главный человек в ресторане – не шеф-повар, а дизайнер по интерьерам. Если наше заведение будет иметь неприглядный вид, в него будет трудно заманить приличную публику (для справки: неприличная публика в настоящих ресторанах не питается). Процесс обустройства помещения практически ничем не отличается от того, что мы видели в «Доходном доме» (Hotel Giant), созданном тем же Тревором Чаном. Выбираем столики посимпатичнее, вешаем картины и светильнички на стены, по углам цветочки. Для начала этого должно хватить. Нужно также не забыть обустроить кухню и отхожие места. Последним очень неплохо бы придать приличный вид для поддержания марки. Впоследствии, когда деньги потекут рекой, можно постепенно сделать интерьер по-настоящему шикарным. Установить колонны, статуи, устлать полы персидскими

МЕНЮ СО ВКУСОМ

МЫ САМИ РЕШАЕМ, КАК БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ МЕНЮ

Владелец ресторана должен не только решать, какие блюда предложить посетителям, но и как будет выглядеть книжечка меню. Мы можем менять шрифты заголовков и основного текста, а также фоновый рисунок. Разумеется, рекомендуется придерживаться одного стиля в оформлении интерьера и меню, хотя на уровень удовлетворения клиентов это никак не влияет. В любом случае, подобные опции всегда приятны и уместны.



НЕ КРАСИВЕЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
SimCity 4 	«Доходный дом» 

ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ЭКОНОМИЧЕСКИХ СТРАТЕГИЙ, ХОТЯ И НЕ САМАЯ НАВОРОЧЕННАЯ.



75-й годовщине выхода романа посвящается!
МедиаХауз
Многоразовый нелинейный квест
102 варианта прохождения
Ищи бриллиант в DVD-упаковке игры!
Четыре сюжетные развязки
Исторически достоверные улицы Москвы
Их безуспешно искали, а они всегда есть в ювелирном салоне VICENZA (Москва, Олимпийская деревня-98, ТРК “Магнит”)
12 СТУЛЬЕВ
Как это было на самом деле
(095) 737-88-55 Интернет- сайт: www.mediahouse.ru Электронная почта: info@mediahouse.ru
Заказ дисков с доставкой по Москве и России: (095) 931-92-69, sales@mediahouse.ru

http://www.enlight.com/re/



Можете со мной не согласиться, но, по-моему, на экране Фредди Меркьюри.



Ресторан конкурентов. Очень мило, только есть-то народ все равно пойдет к нам!



Каждому ресторану нужны большие столы. Только вот большие компании появляются довольно редко. Вот и занимает какой-нибудь наглый посетитель аж четыре места – в одиночку!

О ВКУСНОЙ И НЕКАЧЕСТВЕННОЙ ПИЩЕ

Для приготовления каждого блюда необходимо от 3-4 до 10 и даже более ингредиентов. Качество конечного продукта складывается из качества всех использованных компонентов. По умолчанию все выставлено на максимум, так что если у нас дорогой ресторан, можно не волноваться. Но если наше заведение с трудом тянет на две звезды, то публика, приходя к нам, хочет низких цен и не слишком заботится о качестве стряпни. В этом случае необходимо долго и нудно работать над каждым рецептом, чтобы рыба была в лучшем случае второй свежести, а мясо источало легкий запах тухлятины.



коврами, на столиках из красного дерева расставить китайские вазы.

РЕЙТИНГ РЕШАЕТ ВСЕ

Одна из первых истин, которую необходимо усвоить в мире «Ресторанной империи», состоит в том, что ни один ресторан не может обойтись без шеф-повара, официантов, мойщиков посуды, метрдотеля и портье! Я прям так и вижу, как человек, войдя в закусочную съесть яичницу за $1,5, не увидел портье, готового проводить его к столику, брезгливо фыркнул, развернулся и ушел. Но в «Ресторанной империи» посетители именно такие. Нам приходится заниматься не столько финансовым менеджментом, сколько работой с клиентами. «Этот официант грубо себя ведет» – подумаешь, какая цаца. Да, мадам, он назвал вас жирной свиньей, но не могу же я уволить человека за правду! Хотя, если честно, грубость персонала – одна из самых серьезных проблем в игре. Приходится тратить баснословные деньги на бесконечные тренинги по повышению квалификации.

Составление меню, как ни странно, дело совсем несложное. Количество блюд не поддается никакому исчислению, но это не страшно. Нужно просто включить их все в меню, а там уж пусть клиенты сами разбираются. Проблемы возникают лишь тогда, когда мы хотим сделать недорогую закусочную, а не фешенебельный ресторан. В этом случае приходится уменьшать качество всех ингредиентов, используемых для приготовления каждого блюда, чтобы можно было снизить его цену. Это занимает уйму времени и здорово выводит из себя. К счастью, заниматься такими вещами приходится довольно редко.

Один из важнейших показателей успеха – рейтинг нашего ресторана. Он складывается из огромного количества показателей: качество пищи, внешний вид помещения, географическое положение, качество обслуживания, цены и так далее. Чем выше рейтинг, тем более состоятельная и требовательная публика будет к нам захаживать, и тем более привлекательным можно сделать фасад здания. Когда бизнес налажен, можно открывать новые рестораны, пытать счастья в других городах, расширять круг клиентов, начать тратить деньги на рекламу – словом, вести жизнь обычного крупного ресторатора. И, как всегда и случается в подобных играх, довольно скоро эта жизнь может наскучить. Когда все идет хорошо, пропадает интрига. Но таковы уж законы жанра.

ГОЛОДНЫЕ БУРАТИНЫ

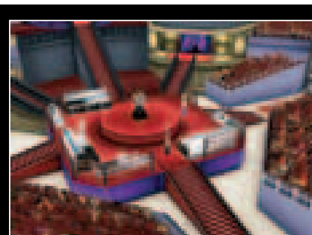
Полное 3D при правильном подходе идет экономическим стратегиям лишь на пользу. В этом мы убедились еще по «Доходному дому». «Ресторанная империя» по качеству графики от него не особо отличается. Все элементы интерьера неизменно радуют как дизайном, так и обилием мелких деталей. Удивительно красивыми оказались города, по улицам которых даже ездят машины и прогуливаются люди. Хотя последние получились традиционно угловатыми и невзрачными. Хорошо обставленный, но пустой ресторан, радует глаз куда больше, чем, когда он переполнен 3D-буратинами.

Из-под пера человека, подарившего миру Capitalism, не может выйти плохая игра. «Ресторанная империя» способна очаровать практически любого (вопрос лишь в том, надолго ли). На сей раз разработчики решили сделать ставку на микроменеджмент с человеческим лицом. Нас не грузят огромным количеством графиков, не забивают голову килобайтами статистических данных. Вместо этого нам просто предлагается почувствовать себя хозяином уютного ресторанчика, понаблюдать за его повседневной жизнью и просто отдохнуть за этим процессом. Этого создатели игры добились на все сто. ■

ПОБЕДИТ СИЛЬНЕЙШИЙ

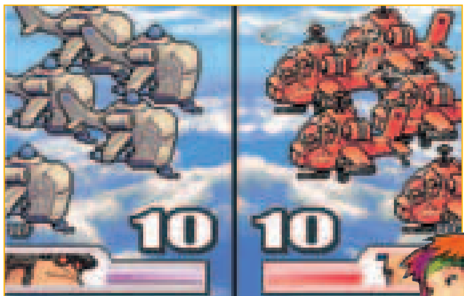
ПЕРВОКЛАССНЫЙ ПОВАР ДОЛЖЕН ПОКАЗАТЬ СВОЕ МАСТЕРСТВО!

Периодически нам предлагают поучаствовать в кулинарных конкурсах. Суть их довольно проста. Мы выбираем блюдо, в приготовлении которого наш шеф-повар наиболее искусен, берем лучшие ингредиенты и начинаем готовить. В процессе можно попробовать силы в простеньких мини-играх, повышающих квалификацию конкурсанта. За победу нам дают деньги, новые рецепты и медали, чтобы публика знала, кто в городе готовит лучше всех.

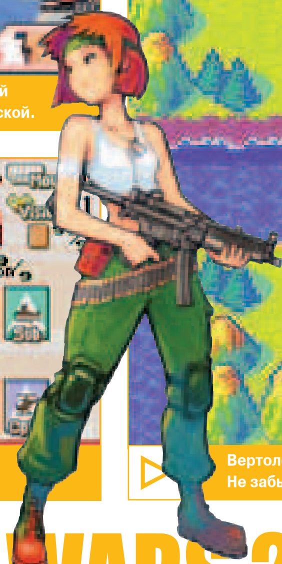


■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** strategy
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Intelligent Systems
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4

http://www.nintendo.com/



Одинаковые юниты у различных армий отличаются внешним видом и раскраской.





Тот самый Neotank – оснащенный мощным калибром шагоход



Вертолеты используются в качестве ударной силы и для транспортировки личного состава. Не забывайте заправлять машины, иначе рискуете остаться без воздушного флота.

ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING

МЫ ИЗ ДЕТСТВА

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Стратегические игрушки на приставках редко могут сравниться со своими собратьями с PC: на компьютере, с его клавиатурой и мышью, удобнее контролировать большое количество игровых юнитов. Казалось бы, из всех консолей GBA наименее приспособлен к такого рода играм — крохотный экранчик, всего шесть кнопок… но один из лучших стратегических проектов позапрошлого года вышел именно на GBA — причем оказался настолько популярен, чтобы гарантировать появление сиквела!

Действие Advance Wars происходит в «мире войн» – на планете, чье население постоянно сражается друг с другом. Взрывы и смерть – явления нетипичные для игры от Nintendo, показаны здесь настолько мило и безобидно (яркие цвета, «игрушечный» дизайн техники), что жуткая тема вдруг теряет всю свою зловещую смысловую нагрузку и превращается в задорную и безобидную «войнушку», когда красные солдатики теснят зеленых. Цветов, правда, здесь куда больше: нам предлагают сыграть за армии Orange Star, Blue Moon, Yellow Comet и Green Earth, а противником выступают войска Black Hole под предводительством неуловимого генерала Штурма, злодея из первой части. Жанр – простая в освоении пошаговая стратегия, действующая по принципу игры «камень, ножницы, бумага»: конкретный юнит полезен при атаке на одни юниты противника и уязвим в бою с другими. Дисбаланс в такой системе полностью разрушил бы геймплей, но здесь беспокоиться не о чем – хотя в калькуляцию ущерба подмешивается доза случайности, в конечном счете все выверено максимально удачно.

ЕСТЬ, КУДА ВОТКНУТЬ ЗУБЫ

Около 30 (не считая скрытых) миссий в Campaign Mode, удобный редактор уровней – запрятанных в картридж ресурсов запросто хватит часов на сто счастливой игры, а учитывая горячие многопользовательские баталии, и того больше. Режим кампаний стал наиболее заметным улучшением по сравнению с первой частью: возможность играть за нескольких главнокомандующих вносит в геймплей разообразие и элемент непредсказуемости; появился новый юнит Neotank; отныне можно брать под свой контроль разбросанные по картам ракетные шахты, гигантские турели, саботировать поставки ресурсов через используемую врагом систему коммуникаций – все это так захватывает, что долгие поездки на метро, ожидание сеанса в кинотеатре и прозябание в обычных очередях теперь пролетают совершенно незаметно. Почему же лучшая портативная «стратегия» в мире не получила десятку? Ответ прост: все-таки она слишком похожа на оригинал. ■

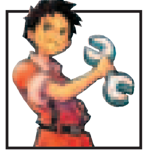
ПОДБОР КАДРОВ

РАЗНОЦВЕТНЫЕ ГЕНЕРАЛЫ ДАЮТ ОРЛА!

Всецело приветствуем появление целого ряда военачальников (CO). Чьи-то юниты стоят на четверть дешевле (но вследствие недостатка опыта сражаются менее результативно), под чьим-то началом лучше действует пехота, а кто-то отлично командует танковыми соединениями. У каждого CO теперь есть не один, а два разных спецприема, которые он или она может применить в ходе сражения — поэтому никогда не знаешь, что ждет тебя на следующем ходу!

ВЕРДИКТ

ЗА ШАГ ДО СОВЕРШЕНСТВА



9.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Простой гениальный геймплей, за которым часы пролетают как минуты. Классная графика, огромное количество режимов.

МИНУСЫ

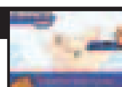
Тот факт, что проект больше смахивает на расширение, нежели на продолжение. Тут только один новый юнит…

Великолепная игра. Единственное, за что ее можно пожурить — это не самый лучший сиквел в истории видеоигр.



Часто в бою вам придется кстати помощь союзников.

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ
Advance Wars



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Mech Platoon

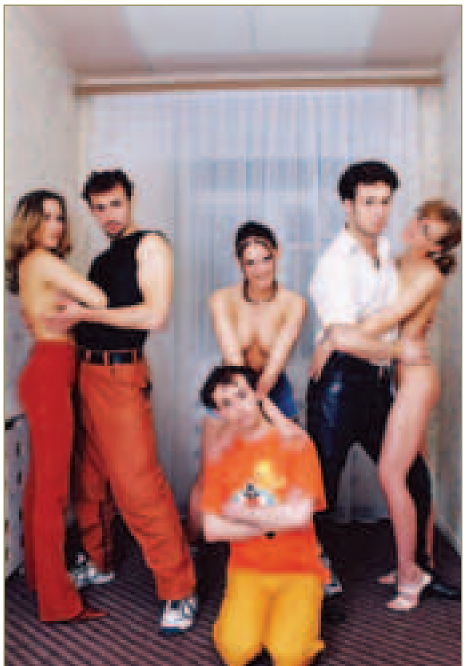


ПОХОЖЕ, ТОЛЬКО INTELLIGENT SYSTEMS СПОСОБНА ПОБИТЬ СОБСТВЕННОЕ ДОСТИЖЕНИЕ!


скажи всем о'лайт
О'ЛАЙТ™
Единая стоимость звонков
$0,03
Более 150 стран по единой цене!
$0,19
507-7777
МЕГАФОН

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** adventure ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** ИДДК ГРУПП
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Мультисофт ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM

http://www.iddk.ru



Вся четсная компания в полном составе. Ваша задача – соблазнить всех! (Девушек, разумеется.)



Не спешите «пролистывать» главное меню. Я понимаю, что играть хочется начать как можно скорее, но поторопившись вы рискуете пропустить массу полезной информации о героях игры.

ZАСТЕКОЛЬЕ

Последний бойскаут

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Скажу откровенно: уже и не упомню, когда приходилось встречать действительно увлекательный эротический квест, да еще и от отечественного производителя. Давным-давно передовики эротического квестостроения взяли за моду руководствоваться в своем ремесле книжкой «В помощь массовику-затейнику» года выпуска эдак 1960-го.

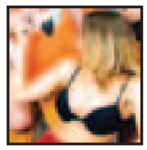
Берется стандартный набор математических головоломок (порой весьма занимательных, но к сюжету все же не имеющих абсолютно никакого отношения), затем из пальца или схожего по фенотипическим признакам органа высасывается самая что ни на есть условная история похождений невидимого главного героя, к этому «великолепию» присовокупляются видеоролики той или иной степени соблазнительности, являющиеся бонусом за разгадку головоломки, – все, игра готова. И вот, впервые за несколько лет нам предлагают хоть и не блещущий новизной, но с юмором поданный сюжет: дед главного героя на заре революции эмигрирует в Америку, где делает состояние на эротических журналах, после чего благополучно отходит в мир иной. Внук Вася – ваш протагонист – становится единственным наследником тридцати миллионнов. Одна загвоздка: дед твердо помнил, что в «СССР секса нет!», и внук, дабы заполучить наследство, должен был представить письменные доказательства того, что он соблазнил трех девушек. Задача, в общем-то, плевая, да вот беда: наш герой в свои двадцать был еще девственником… Как-то от нечего делать Васятка сидел в сети Интернет, где и наткнулся на объявление о наборе участников в телешоу «Zастеколье». Он заполнил анкету, а через некоторое время узнал, что стал одним из счастливчиков.

В течение десяти дней вам предстоит соблазнить трех симпатичных девчонок, строить козни двум своим соперникам, не теряя при этом бдительности и самому, и тогда… Наградой Васе станут тридцать миллионов баксов, а вам – довольно милые видеоролики разной степени откровенности.

Как видите, все было бы довольно банально, если бы не. Игра сдобрена вполне достойным молодежным юмором, в ней присутствует своеобразная динамика (некоторые задания придется выполнять на время); интерфейс более чем интуитивен – в общем, все для народа. Удовольствия хватит на несколько вечеров, а потом вы наверняка попросите добавки! ■

ВЕРДИКТ

ВОЗБУЖДАЕТ (ИНТЕРЕС)!



6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

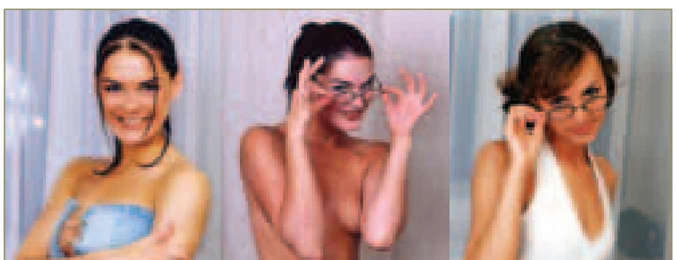
ПЛЮСЫ

Нетривиальность, живой юмор, красивые «харАктерные» девушки, не вызывающий раздражения главный герой.

МИНУСЫ

Эротические ролики несколько стереотипны. Прояви авторы чуть больше фантазии – оценка была бы еще выше.

Начав игру «от нечего делать», вы обязательно попытаетесь дойти до конца. Весьма добротный проект для своего класса.



И ткачиха с поварихой, с сватьей бабой Бабарихой ….

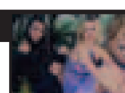
НЕ ДУМАЙ

О СЕКУНДАХ СВЫСОКА!

В игре присутствует несколько заданий, что называется, «на скорость». Например, за две минуты сделать девушке такой массаж, чтобы она потом сама бросилась в ваши объятия, убить тапкой сотню тараканов, подстроить гадость товарищу, подменив подарок, который он готовил одной из девчонок, на… Не скажу на что – попробуйте-ка сами выяснить это за считанные секунды!

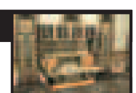
НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

«Рандеву с незнакомкой 1»



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

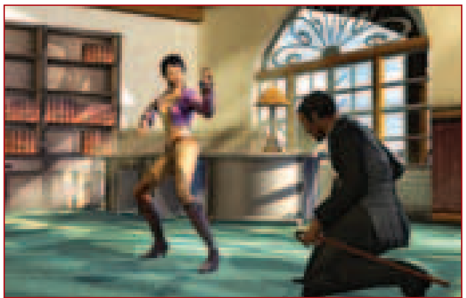
«Таинственный отель 2»



РЕЖИМ HANDS FREE, К СОЖАЛЕНИЮ, НЕ ПРЕДУСМОТРЕН, А ЖАЛЬ.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubi Soft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubi Soft
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.ubi.com/UK/Games/charliesangelsps2/



Рендеренные заставки ничем особенным удивить вас не смогут...



Какие-то странные гуманоиды живут на Аляске. Видовая принадлежность неопределима.



Ангелы Чарли по воздуху летают, аки по суху.
Ваше счастье, что вы не видели этих ангелков в динамике—тут же стали бы атеистами.

CHARLIE'S ANGELS

ЦИРК УЕХАЛ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

В то время как советские космические корабли бороздят просторы Большого театра, всяческие нечистоплотные империалистические акулы игрового бизнеса пытаются растлить нашего человека сомнительной, с позволения сказать, игрой с антинаучным названием «Ангелы Чарли», хотя еще в 1933 году от Р. Х. лучшие друзья всех советских геймеров товарищи И. Сталин и А. Щербаков доказали, что никаких ангелов в природе не существует.

Собственно, данное творение – лучшее тому доказательство. Скучнейшая капиталистическая сага, бессмысленная и беспощадная, о малополигональных уродцах более-менее женского пола начинается с того, что в столице оплота мировой буржуазии украли статую Свободы. Лишь классовая солидарность со всем играющим российским пролетариатом заставила меня не бросить джойстик и не начать писать гневное письмо в Лигу наций. После стоического просмотра убогой заставки взору моему предстал деревянный подиум, по которому, едва прикрытые тощенькой текстуркой неопределенного цвета вышагивали полуобнаженные буратины, призванные изображать собственно ангелиц. За одну из них мне и пришлось играть, если воспоследовавшее действо можно назвать игрой. Чтобы отыскать заветную статую, моей подопечной пришлось сражаться со всеми попадающимися на пути энписями, которые без особых разговоров пытались уничтожить несчастное существо, и без того обиженное природой и разработчиками, всеми доступными подручными средствами. В принципе, понять их можно: выносить такое зрелище выше каких бы то ни было сил – существо с грацией неделю не доенной коровы и бюстом, которому дали бы фору и груди первой «Лары» (состоявшие, кто не помнит, ровнехонько из трех полигонов), права на жизнь не имеет никакого. Впрочем, справедливости ради отмечу, что на оппонентах моего ангелочка разработчики уж и вовсе отдохнули; именно это и заставило меня вступить в бой – благо трупы этих муляжей почти тут же безвозвратно растворяются в воздухе, избавляя игрока от необходимости созерцать их более двух-трех секунд.

Почему же игра получила столь высокий для своего уровня балл, спросите вы? Во-первых, в нее можно играть одним пальцем, положив джойстик на колени. А мы очень ценим заботу об однопальцевых геймерах, страдающих синдромом Дауна (никто другой в это все равно играть не будет). Во-вторых, мой любимый заместитель Щербаков долго уверял меня, что у игры есть одно достоинство: в нее, как бы то ни было, можно играть. Соглашаюсь с Александром Сергеевичем, хотя, на мой взгляд, то, что в игру можно играть, в данном случае, – скорее, недостаток. ■

ВОДА, ВОДА... КРУГОМ ВОДА

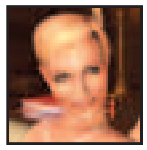
Я Б В ХУДОЖНИКИ ПОШЕЛ!

Мой любимый заместитель А. С. Щербаков после трехсекундного созерцания первого уровня тут же заявил, что такую воду он способен нарисовать в Paint за несколько минут. Охотно верится: то, что разработчики выдают за воду, на самом деле – обычная тонкослойная фанерка, небрежно покрытая гуашью. Боюсь, только, что щербаковская водичка получится куда красивее – хуже-то все равно не сделаешь.

Благодарим интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

ВЕРДИКТ

УБОЖЕСТВО



3.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Только и занимался, что поисками оных. Не нашел ни одного.

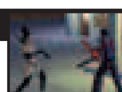
МИНУСЫ
Вся игра – один сплошной недостаток. См. статью.

Самым отмороженным поклонниками фильма, если они хотят в нем разочароваться.

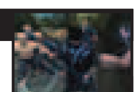


Самый эротичный момент в игре.

ХУЖЕ, ЧЕМ Evil Dead II



ЛУЧШЕ, ЧЕМ Blade II



СРАВНЕНИЯ УСЛОВНЫ. БОЛЬШЕГО НЕДОРАЗУМЕНИЯ В ПРИРОДЕ НЕТ!


ОБИТЕЛЬ ДРАКОНОВ
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: ZAKAZ-CD@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ - БЕСПЛАТНО!!! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-61, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Blackstar. All rights reserved.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, PC ■ **ЖАНР:** sports
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Oxygen Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Aqua Pacific
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://www.oxygenint.com/

PERFECT ACE: PRO TOURNAMENT TENNIS

ЗАПАЧКАЛИ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Так уж сложилось, что сделать удобоваримый теннисный симулятор – задача не из простых. Раньше с этим у разработчиков неизменно возникали проблемы. Потом в жанре произошел перелом — вышел Virtua Tennis. Простая и без пяти минут гениальная схема и великолепная реализация. Неудивительно, что сейчас люди, работающие в упомянутом жанре, ориентируются в первую очередь на произведения Sega.

Определенно, в Aqua Pacific знают, что нужно игроку, вздумавшему купить симулятор тенниса. Им нужен Virtua Tennis. Потому разработка Perfect Ace превратилась в беззастенчивое заимствование идей, заложенных всем известными гигантами девелопмента. Получилась занятная картина. То, что нам предлагают Aqua Pacific и Oxygen Interactive, вроде бы вполне удобоваримая штука. Вот только даже до первого Virtua Tennis, вышедшего несколько лет тому назад, Perfect Ace еще очень далеко. Что удивительно – далеко во всех отношениях. Игра, появившаяся в 2003 году на PlayStation 2 уступает своему идеологическому предшественнику, портировавшемуся на Dreamcast, абсолютно по всем параметрам. Включая графику. Про игровой процесс я вообще молчу.

НА ЛИЦО УЖАСНЫЕ...

Многие проблемы Perfect Ace вытекают из недостатка финансирования. Даже слепому видно, что бюджет проекта невелик. Но откровенные проявления криворукости разработчиков это не оправдывает. Извините, когда мы попадаем на экран выбора теннисистов и видим перед собой сборище дегенератов, становится как-то не по себе. Чем думают люди, когда помещают в игру такие откровенно упыриные рожи, я не знаю. Но догадываюсь. Вы, конечно, осведомлены, что в обоих Virtua Tennis лица спортсменов тоже, скажем так, не отличались особой утонченностью, однако по сравнению с тем, что нам встречается в Perfect Ace, сеговские подопечные просто миляги.

Одно из самых ярких впечатлений оставляют повторы. Камера находит красивый ракурс, исполняет занятный пируэт... в итоге половину картинки занимает тыльная часть размещенного на корте табло. Я в шоке.

...ДА И ВНУТРИ НЕ КРАСАВЦЫ!

Если я скажу, что игровой процесс в Perfect Ace плох, это будет отвратительной ложью. Геймплей посредственный. Его практически полностью перетащили из Virtua Tennis и слишком уж сильно измарать грязными руками не смогли – хотя некоторый перекос все же обеспечили. За это Aqua Pacific заслуживает серьезной порки. Знаете, мы не в восторге от идеи приобретения ворованного бензина. А уж когда его еще и разбавляют мочой... ■

Благодарим интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

ВЕРДИКТ

ДЕШЕВО



5.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Вполне приемлемый уровень геймплея. Благо «сдирали» схему игрового процесса из лучшего теннисного симулятора.

МИНУСЫ
Дешевенькое графическое исполнение, несколько перекошенная реализация.

Virtua Tennis для бедных. Кривоватый клон лучшего представителя жанра. Лучше обратитесь к оригиналу.



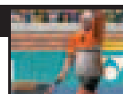
На лице спортсмена видна целая гамма эмоций.

КАК У ВЗРОСЛЫХ

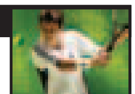
КОНСУЛЬТАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Коробка с игрой уверяет нас, что в период разработки Perfect Ace ее создатели прибегали к консультациям со стороны заслуженных деятелей ракетки и мячика. Включая Аранту Санчес Викарио. Видимо из этих консультаций и проистекают геймплейные изменения, постигшие стандартную сеговскую игровую схему. «Творческими удачами» в данном случае можно назвать только продвинутые характеристики спортсменов и возросшее количество аутов. Неудачами – все остальные «нововведения».

ХУЖЕ, ЧЕМ
Virtua Tennis

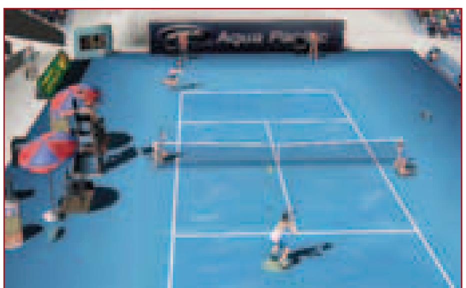


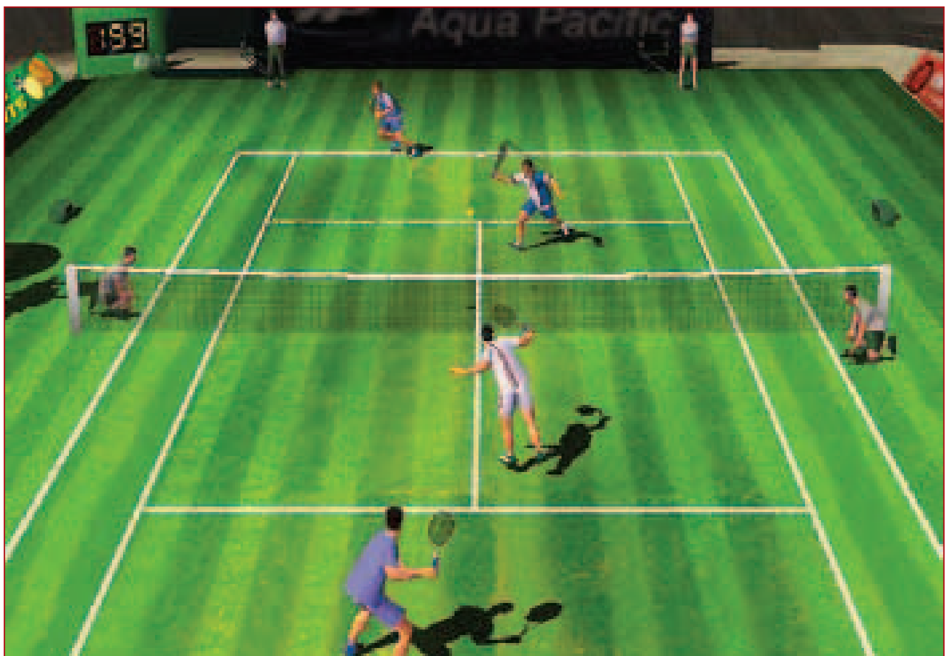
ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Next Generation Tennis



НИКТО ПОКА НЕ ПРЕВЗОШЕЛ VIRTUA TENNIS И SEGA SPORTS TENNIS.


Подачи в Perfect Ace выполнены так же, как и в Virtua Tennis.


На этом скриншоте мы видим, как наш нападающий забивает победный гол в ворота противника.



В этом режиме мячик особенно популярен – столько внимания сразу от четверых игроков еще поискать. Хотя, конечно, если бы на поле появился Виктор Перестукин, у мячика не осталось бы никаких шансов!

СЕМЬ САМУРАЕВ

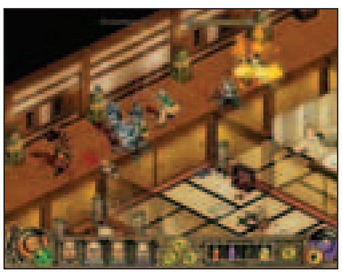


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Throne of Darkness
ЖАНР: action/RPG
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Soft Club
РАЗРАБОТЧИК: Click Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 266 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.softclub.ru/

Резюме: Diablo II в средневековом японском (но не анимешном) антураже, да не с одним, а семью героями сразу.





Велика и негасима народная любовь к популярной action/RPG от Blizzard. А если немного расширить возможности игрока, дав ему в управление не одного, а семерых героев (из которых одновременно путешествовать могут только четверо)? Да переместить действие из постылого фэнтезийного мира в средневековую Японию, заодно дорисовав реально существовавшее оружие и одежду? Добавим в получающийся микс обязательную для жанра магию, комплексную систему развития каждого персонажа и возможность покомандовать такими личностями, как Ягю Дзюбей и Миямото Мусаси. Очень колоритное переосмысление классических идей. ■

МАКСИМАЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ

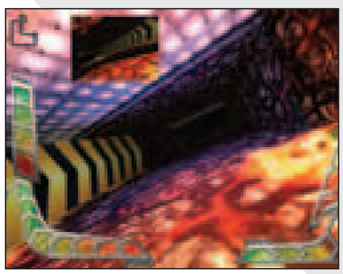


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Battle Race 3D
ЖАНР: racing
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК: Blackstar
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.media2000.ru/

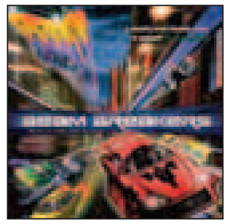
Резюме: Вариация на тему «трехмерные футуристические гонки со стрельбой».





Нужен ли гоночной игре сюжет? Какая, в принципе, разница, кто и зачем сидит в кабине соседнего футуристичного авто, если в твоем распоряжении огромный арсенал средств уничтожения соперников? Имена тех, кто скоро умрет, не несут в себе никакого смысла. В «Максимальном ускорении» вас с нетерпением ждут двадцать четыре уникальные гоночные трассы, четыре специальные «боевые» карты, шесть кораблей и три десятка разумных компьютерных оппонентов. Плюс типичный магазинчик-гараж, за не совсем разумную плату готовый превратить дряхлую посудину в сверхнавороченную машину смерти. И пусть никто не уйдет. ■

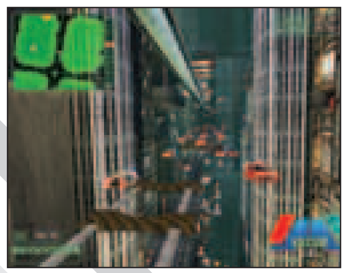
БИМЕРЫ

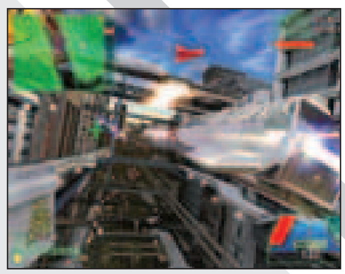


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Beam Breakers
ЖАНР: action/racing
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: Similis
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 400 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск. (16 Мбайт)

http://www.games.1c.ru/beam_breakers/

Резюме: Grand Theft Auto плюс «Пятый элемент» на задорной гоночной закваске. Очень красиво, очень стильно.





Огромный город, в котором сотни мирных жителей постоянно спешат по своим делам. Больше полусотни миссий за бандитские «семьи», три десятка уникальных автомобилей и свобода перемещения по карте. Здесь каждый скажет «GTA!» и будет... прав, конечно, но не совсем. В «Бимерах» вы сможете испытать все прелести жизни работы угонщика в мегаполисе будущего. Разве что остановить понравившуюся машину нельзя – как-никак, все средства передвижения преспокойно левитируют на порядочной высоте. К счастью, этот недостаток авторы компенсируют огромным количеством чисто «гоночных» развлечений. ■

ВОЛЬНЫЙ СТРЕЛОК

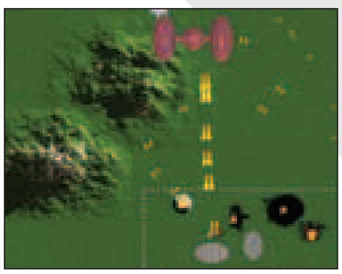


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Freedom Gunner
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
DEH Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 300 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.media2000.ru/

Резюме: Вид на очередное вторжение злобных инопланетян из-за прицела бронированной турели.





В который раз кровожадные пришельцы вознамерились поработить человечество, да только кто же им даст? Ведь отважные мы уже назначены командиром зенитного расчета, обороняющего жизненно важную базу. Орудие наше стационарно, так что остается только хладнокровно отстреливать появляющиеся из-за края экрана разноцветные полчища врагов. В помощь бравому коллективу выделена специальная эскадрилья, которой можно приказать защищать некоторую часть базы. Впрочем, до появления босса они все равно практически никогда не доживают, так что бремя обороны планеты ложится исключительно на наши плечи. ■

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Tomb Raider: The Angel of Darkness
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК:
Core Design
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 500МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.nd.ru

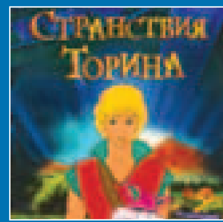
Резюме: Лара в русской упаковке выглядит, пожалуй, даже более соблазнительно, чем раньше.





Собственно говоря, все что можно написать об этой игре, мы уже написали, однако в России мисс Крофт пришлась настолько ко двору, что не сказать несколько слов об отечественном издании мы не могли – тем более, когда игра издается настолько добротно, обычно так и подмывает пройти ее еще разок, даже если там уже и так все излажено вдоль и поперек.
Те, кто говорят, что проект абсолютно провальный, лукавят: новые приключения соблазнительной расхитительницы – вполне выше среднего и заслуживают внимания каждого, кто помнит, каково это – на скоростном катере, да по Венеции... Эх, были времена! ■

СТРАНСТВИЯ ТОРИНА



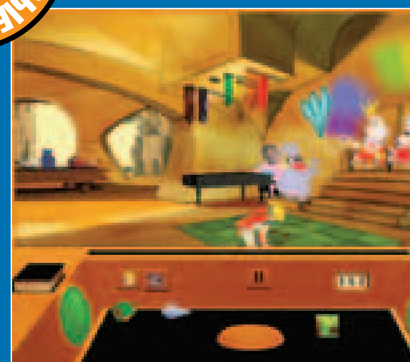


ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Torin's Passage
ЖАНР:
adventure
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Soft Club
РАЗРАБОТЧИК:
Sierra
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 90 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.softclub.ru/

Резюме: Обновленное издание прекрасного квеста нашего детства. Обязательная к ознакомлению классика.





Чистых квестов сейчас выходит все меньше и меньше, а запускать древние шедевры под современными операционными системами становится все труднее и труднее. Переработанная мастерами из Sierra культовая Torin's Passage с удовольствием работает под Windows XP, требует два мегабайта свободного места на жестком диске и не заставляет вас прописывать в autoexec.bat драйвер звуковой карты (господи, как же давно это было). Сама игра не изменилась ни на йоту, да оно и правильно – любая обработка только испортила бы атмосферу удивительного возвращения в мир образца 1995 года. Ведущим дизайнером «Странствий Торина» тогда был легендарный Эл Лоув, автор сериала Leisure Suit Larry, что вовсе не относит игру в разряд проектов «после 18». Наполненная искрометным юмором история путешествий молодого паренька, мечтающего о достойных великого героя подвигах, ничегошеньки не потеряла при переводе на наш с вами родной язык – практически все шутки идеально сохранились, вы не раз от души посмеетесь над бесшабашным поведением Торина и компании. Постарались и актеры – текст начитан с душой, все герои легко узнаваемы и тут же запоминаются. Закономерный итог – выбор редакции и почетная плашка «играть всем»! ■

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

НОСТАЛЬГИЯ ПО СТАРОЙ ДОБРОЙ UO ИЗЖИТА!..

Совсем немного есть в Рунете приличных (заселенных, быстрых) и к тому же бесплатных шардов Ultima Online. Real World (http://www.realworld.ru) – как раз из таких. Главное его отличие от других проектов – стремление сохранить атмосферу Ultima Online времен ее становления и наибольшей популярности – 1997-1998 годов.

В конце лета общественность была уведомлена, что на Real World своего добились. Модернизированная система боев Player versus Player (PvP) теперь полностью адекватна той, что была на серверах OSI пять-шесть лет назад. А следовательно к нам возвращаются времена так называемых «дуэльных магов»! Кто помнит и любит ту чудесную эпоху – немедленно отправляйтесь ностальгировать на Real World.

За хорошей новостью следует, как всегда, не очень хорошая. На шарде изменена система логинов. Теперь попасть в игру можно лишь отметившись на сайте, нарастив таким макаром его рекламный потенциал. Впрочем, это незначительное затруднение на пути к быстрому и все-таки бесплатному серверу UO.

ЯNDEX ПОБИЛ RAMBLER

«Глас Рунета» (http://www.voxru.net) регулярно проводит опросы с целью выяснения того, какой поисковик любят русскоговорящие пользователи. Три года назад по его данным тройка лидеров выглядела следующим образом: «Рамблер» (38.6%), «Яндекс» (31.6%) и «Апорт» (22.2%). Затем ситуация поменялась. Согласно данным 2001-2002 годов лидирует «Яндекс» (45.8%), «Рамблер» – чуть позади (32.6%), а за ними с существенным отставанием «Апорт» (14,4%).

В 2003 году «Яндекс» еще больше увеличил свой отрыв – до 50.1%. На втором месте по-прежнему «Рамблер» (22.9%), хотя его популярность у пользователей стабильно снижается. А вот на третье место вышел относительный новичок Рунета – Google (8.6%). «Апорт» нынче, увы, совсем мало востребован – 4.6%...

ИНТЕРНЕТ-ОБЩЕНИЕ УБИВАЕТ ЛИТЕРАТУРНЫЙ ЯЗЫК

Многие, наверное, замечали (а уж мы в почте наших читателей – тем более – ред.), что составление электронных посланий происходит быстрее, если пользоваться сокращениями и сленгом. А вот если полностью следовать правилам орфографии, грамматики и использовать литературный язык, то электронные письма, увы, получаются длинными и неудобочитаемыми.

Исследования, проведенные в США, в какой-то мере подвели под этот феномен научную базу. Обычные «здравствуй» и «до свидания» (в английском эквиваленте «hello» и «goodbye») в e-mail-переписке сегодня практически полностью вытеснены сленговыми «хай» и «до скорого» (hi и CU later) или словечками типа «g'day», «hola», «howdy», «yo» и так далее.

С русской перепиской творится то же самое. И, по мнению авторитетных ученых, процесс деградации любого языка при электронной переписке неизбежен, поскольку e-mail'овый сленг (набор слов и выражений, зарождающийся в кругу людей определенных интересов, возрастных групп и профессий) – это так называемый язык «профессионалов». И если вы им не владеете, то мгновенно теряете уважение в среде его широкого применения. В нашем случае – в Интернете.

Поэтому сленг нужно знать. Особенно нам, чтобы понимать ваши письма.

АУДИОДНЕВНИКИ СЕТИ

Для любителей популярного жанра «сетевых дневников» (weblogs, livejournals) наступает новая эра. Программное обеспечение для создания и размещения своих записей в Интернете будет теперь интегрированным. Крупнейший провайдер США AOL (34 млн. под-

OPERA – АНШЛАГ ИЛИ ПРОВАЛ?

Норвежская Opera Software похвалилась, что с начала 2003 года ее браузер загрузило 10 млн. пользователей и это, мол, свидетельствует о быстром росте популярности решения, альтернативного MS Internet Explorer. Однако тут есть противоречие с независимыми данными. По данным OneStat.com, отслеживающей мировой рынок браузеров, Opera предпочитают лишь 0.6% веб-серферов, а Internet Explorer – 95%. Доля погибшего Netscape Navigator – 2.5%, а нового Mozilla – около 1.6%. Где же твои миллионы, Opera?..

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

...У мужчин, носящих тугой галстук, повышается риск развития глаукомы, болезни, которая может привести к слепоте. Ученые полагают, что это может быть связано с пережиманием яремной вены, вследствие чего кровяное давление внутри глаза повышается.

...55% пользователей ПК записывали секретные пароли на бумаге хотя бы однажды, а 9% записывают каждый такой пароль. Более того, 40% признались, что сообщают пароли коллегам и другим людям. И только 38% опрошенных меняют пароль 5 и более раз в год.

...Несмотря на распространение технологий высокоскоростного доступа, по оценке американских аналитиков, 55% домашних пользователей в США в 2005 году все еще будут использовать для выхода в Интернет обычные модемы.

...В этом году наиболее активны хакеры из Северной Азии (Китай, Гонконг, Тайвань). На их долю пришлось 26% атак. Сразу за ними с минимальным отрывом идут взломщики из США (25%), затем Сингапур и Южная Корея (по 9%). Россия находится в списке «Другие страны» (16% взломов).

...В 2003 году в Норвегии начат эксперимент по отправке налоговых деклараций в виде SMS-сообщений.

http://www.telegraph.co.uk, http://www.rainbow.com, http://www.ananova.com

FREEWARE DOWNLOAD

«ОБНОВЛЕНИЕ ДЛЯ CHEATS XXI»

http://www.dimassoft2000.narod.ru/pack2430.zip

Обновленная база данных к Cheats XXI – сборнику кодов (теперь более 2500) к PC-играм, наш подарок тем, кто не имеет Интернета. Архив обновления просто разверните в каталог Cheats XXI. Сама программа была на CD к «СИ» №13(142). ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 970 Кбайт
8

ICQ FORWARDER

http://drgonzo.nm.ru/icqfw.zip

Для любителей ICQ! Утилита перенаправит «аськины» послания с компьютера на мобильник в виде SMS'ок, корректно разобьет длинные тексты, поработает автоответчиком. При этом, естественно, ПК с IF должен иметь доступ в Сеть. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 190 Кбайт
9

SPAMPAL 1.14

http://www.cros.net/jungman/files/spampal.exe

SpamPal – «прослойка» между почтовой программой и сервером – заметно уменьшит спам в вашем ящике. Письма с «паленых» адресов из DNSBL (международного списка серверов спама) будут помечены для легкого удаления пользователем. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 392 Кбайт
8

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

Две недели на фронте флэшек было жарко, редакция стреляла – пулями, ракетами, презервативами, огненными шарами. В нескончаемых боях родился этот «наш выбор»!

GAY LORDS

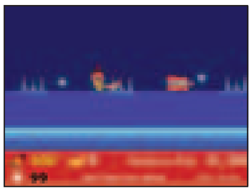
http://www.bbc.co.uk/choice/games/games/gaylords/index.shtml



Кому в нашем коллективе понравилась эта пародия на Worms – не скажем. Пусть так и останется – «Выбор BBC». Но если забыть, что это бои гомосексуалистов (презервативами, резиновыми куклами и т.п.), то игрушка классная. Сражаемся с компьютером или, гм-гм, любимым партнером командами по 3 бойца. ■

HOT PEPPER VS. WATER

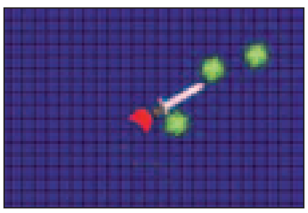
http://games.cwfree.com/flashFiles/games/pepperwater3.swf



Аркадный скроллер с элементами ролевой игры. Маленькому острому перчику надо «поджечь» как можно больше ртов, уворачиваясь от смертельно опасных стаканов с водой. Особую прелесть процессу придают изменяемые прыжки (в длину и высоту), набор очков опыта (!) и забавные бонусы.. ■

GOO SLASHERS 2

http://www.etgames.com/?page=playflashgame&id=gooslasher2



Настоящий мясник, это крутой парень из Goo Slashers 2! Своим длинным мечом он крушит, рвет на части подползающих со всех сторон мерзких зеленых слизняков. Те тоже не промах! Плюются ядовитой слюной, а как подкрадутся – тоже норовят воткнуть в вас немаленький ножичек... ■

FOR YOUR ASS ONLY

http://yiffy.info/games/Goldenass.swf



Отличная стилизация под Джеймса Бонда из незабываемого «Только для твоих глаз» (Роджер Мур, 1981 г.). Все по-настоящему: секретное задание, классная тачка, аэропорт, перестрелки с перезарядкой оружия и т.п. примочками. А музыка? Она та самая – из полюбившегося фильма. ■

FREEWARE DOWNLOAD

EPSXE V1.6.0

http://www.epsxe.com/files/epsxe160.zip

Некоммерческий эмулятор Sony PlayStation – проигрывает PSone-диски на ПК. Поддерживает plugin'ы для для PSemu, обладает хорошим быстродействием. По отзывам, графика и звук у ePSXe лучше чем у Bleem и VGS, соответственно. ■

ОЦЕНКА: ★★★★

РАЗМЕР: 286 Кбайт

9

EMERGENCY MASTER RESCUE DISK 1.0

http://www.ambulancepc.ru/emrd.exe

Если «слетели Винды» вследствие победы вируса или трояна, EMRD (спасательная дискета для NTFS/FAT) поможет восстановить данные под любой Windows (включая XP). Это бывает критически важно, особенно в дни сессий... ■

ОЦЕНКА: ★★★

РАЗМЕР: 1020 Кбайт

7

писчиков) включит в новую версию своего браузера AOL 9 все необходимое для обычных текстовых дневников.

Более того, обновлять свой сетевой дневник станет возможным даже по... телефону. Достаточно будет позвонить в специальную службу AOL и все, что хотелось бы донести до читателей вашей нетленки, будет записано, конвертировано в формат MP3 и выложено на вашу страничку в Интернете. Правда, такая услуга будет платной.

МЕЖДУ НАМИ ЛИШЬ ПЯТЕРО

Найти даже совершенно незнакомого человека используя Интернет – совсем не так трудно, как кажется, – утверждают ученые Колумбийского университета (США). Хотя большинство пользователей и испугалось бы, если бы их попросили отыскать кого-то незнакомого да еще и из экзотической для них страны, такая задача на самом деле им по силам. Ведь с конца 60-х годов прошлого века существует математическая теория, описывающая сетевые структуры типа Интернета, согласно которой один узел (человек) отстоит от любого другого узла (человека) не более чем на шесть узлов (шагов).

Для доказательства этого постулата был проведен грандиозный эксперимент, в котором приняла участие 61 тыс. пользователей Интернета из 166 стран. Перед ними поставили задачу передать послание 18-ти совершенно им незнакомым людям (архивисту из Эстонии, консультанту из Индии, полисмену из Австралии и так далее). При этом оговаривалось, что послание будет передаваться только «из рук в руки». Таким образом каждый пользователь переправлял его тому из своих знакомых, кто, по его мнению, лучше чем он знает искомого человека, страну или область профессионального интереса. То есть стоит на шаг ближе к цели.

Результаты масштабного эксперимента (http://smallworld.columbia.edu) оказались впечатляющи – на достижение цели его участники затрачивали от пяти до семи шагов. Что и требовалось доказать! ■

ИГРЫ FOREVER!

Мы не раз уделяли внимание онлайновым играм и, соответственно, той части аудитории, которая приветствует легкие развлечения в рабочее и нерабочее время. Но как же остальные, предпочитающие не «легкие», а «тяжелые» варианты с установкой на жесткий диск? Ребята, вы не забыты! В сегодняшнем обзоре – многопользовательские игры с быстрой загрузкой (до 5 Мбайт) для активных офисных геймеров. Не брошены их менее требовательные коллеги, для которых – очередная порция забавных и несложных в освоении онлайновых развлечений.

Игрушки мы оценивали уже привычным «временем удовлетворения» (ВУ). Первая цифра – количество минут, достаточное для освоения и релаксации за игрой. Через дробь – период, после которого, по нашему мнению, пора вернуться к работе.

AGF-GAME

Интернет: http://www.agf-game.de/agf.html
Интерфейс: English
Размер: 4145 Кбайт
Оценка: 8.5
ВУ: 15/20

В AGF наряду с однопользовательским, присутствует и многопользовательский режим. Поэтому к Интернету обращаться придется активно. Сначала для закачивания установочного файла (http://www.agf-game.de/download/AGFInst108.exe), а потом и для multiplayer-режима.

Что за игра AGF, разобраться нетрудно. Это характерный



Tank – оптимальный выбор новичка в AGF.

представитель подвида «fly-around-and-shoot-at-everything-that's-moving», то есть «летай и пали во все движущееся». Боевой аппарат можно выбрать из девяти предложенных. Понятно, не только внешний вид у них разный, но и характеристики (ускорение, огневая мощь, скорость подзарядки и так далее). Впрочем, просто тупо стрелять не получится. Во-первых, противники могут использовать режим stealth и подкрадываться незаметно. Во-вторых, на энергию завязана как огневая мощь, так и защита корабля. Так что если просто бездумно палить, защитное поле исчезнет, и вы будете бездарно уничтожены первым же метким выстрелом. Дополнительный же азарт в игру вносят разные виды оружия, бомб, ракет, опции типа радара anti-stealth и настройки уровня интеллекта компьютерного противника.

Абсолютно уникальной возможностью AGF является замена скриптового компьютерного «интеллекта» на самообучающийся AI, базирующийся на модных нынче «нейронных сетях». Под управлением «нейронного» AI компьютер самостоятельно обучится всем трюкам и маневрам игрока, и через какое-то время вы будете играть против... себя самого. Только не устающего и с куда более быстрой реакцией!

Активируется «нейронный режим» установкой заплатки для реестра (качать с http://www.agfgame.de/download/agf-activate_neural_networks.reg). Multiplayer представлен четырьмя режимами: соединением по IPX для DirectPlay (для LAN), по TCP/IP (для игры по Интернету, наш выбор), через модем для DirectPlay (по технологии modem-to-modem, описанной в заметке «Современный мультиплеер» в «СИ» №128) и последовательным соединением для DirectPlay. Чтобы играть по Интернету, выбирайте второй пункт, вводите IP адрес главного компьютера (если нужно произвести поиск, то поле оставляйте пустым) – и вперед, на покорение мира!

ICY TOWER

Интернет: http://www.elfpak.narod.ru/FILES/dvglobal/icytower_install.exe
Интерфейс: English
Размер: 1851 Кбайт
Оценка: 8
ВУ: 10/15

В Icy Tower вам в роли рэпера предстоит прыгать по этажам. Прикид у героя соответствующий: синяя шапка, спущенная на глаза (как можно так ходить, ведь не видно ничего!), зеленый «балахон», здоровенный медальон желтого цвета и коричневые портки на три размера больше.

Перед началом игры советуем раздобыть запасную клавиатуру! Ведь управление просто как «раз» (стрелка влево – движение влево), «два» (стрелки вправо – движение вправо), «три» (пробел – прыжок)! Именно с последним беда – по несчастному пробелу колотить приходится чаще всего... Зато игровой процесс не потревожит ни одну извилину усталого мозга. Именно такой «терапии» и не хватает в конце рабочего дня! Неплохо расслабит и музыка. Рэперский ритм (без слов) как нельзя лучше подходит под нехитрый геймплей. В общем, играем на исходе дня, еще лучше – перед сном!

LODE RUNNER 2

Интернет: http://www.elfpak.narod.ru/FILES/dvglobal/lode2.rar
Интерфейс: English
Размер: 4609 Кбайт
Оценка: 7
ВУ: 8/20

Если помните, в далекие времена была такая игрушка. Цель ее, как и в данном сиквеле от компании Sierra (!), собрать все золото, и смыться. Уровни – это 2D-лабиринты с лестницами и площадками, на которых располагается золото. Соответственно выход находится на самом верху. В отличие от предшественницы, Lode Runner 2 может похвастаться более красивой графикой (задние фоны стали живописнее). Остался (и даже стал интереснее) режим для двух игроков. Управление ведется только с клавиатуры, цель неизменна: собрать все золото, взять ключ от одной из двух дверей и выйти через нее на волю. Да, по



Прикид конкретный! Ведь не зря говорят: рэперами не становятся, ими рождаются...



AGF_LEVELEDITOR

Level editor (редактор уровней) поставляется в комплекте с AGF. Найти LE можно через меню «Пуск». С его помощью редактируются существующие уровни и создаются новые. Так любой геймер сможет превратить свою буйную фантазию в достойную карту для многопользовательских баталий! Образцы для подражания на сайте AGF в разделе Userlevels.

уровням бегают красные киллеры, столкновение с которыми чревато внезапным «Game Over»!

От многопользовательских download-проектов плавно переходим к онлайновым играм. И первой из таковых будет с-с-стратегия...

EVERNIGHT

Интернет: http://evernight.vr1.com
Интерфейс: English
ВУ: 35/45

Evernight – многопользовательская пошаговая онлайновая стратегия, действие которой происходит в фэнтэзийном мире.
Предупреждаем сразу, будет нелегко! Первые сложности – с запуском игры. Конечно, у кого английский не вызывает проблем, тем будет проще. Остальным даем путеводную нить: на главной страничке нажать на «New User Sign-up», зарегистрироваться, выбрать разрешение (!) карты, получить письмо с логином и паролем на e-mail. Далее – опять на главную страничку, где жмем на «Registred Users». Вводим пароль, создаем новую игру (даем название замку/территории).
Большая часть работы позади. Цель – захватить земли и замки противника, не растеряв при этом свои. Так что предстоит создавать монстров, превращать горы в равнины и заниматься дипломатией. Настройтесь серьезно – партия длится 5-6 рабочих дней. Что и требовалось, верно?

PING-PONG

Интернет: http://www.nsk.su/~pepsi/index.htm
Интерфейс: English
ВУ: 10/15

Что такое пинг-понг, знают все. Но не каждый умеет играть в него. Данное java-воплощение поможет восполнить досадные пробелы. И дорогущий инвентарь не потребуется, обойдемся стандартной мышкой. Движения настольного грызуна соответствуют движению ракетки (в игре она представлена серым прямоугольником), которой нужно отбивать мяч. Последнее делать довольно непросто, понадобится немного сноровки! Ведь если курсор выскочит за пределы окошка игры, то ваш «отбивающий агрегат» зависнет. А это равносильно проигрышу. Так что жмите «Start Game» и тренируйтесь! Ведь где еще, кроме как в Интернете, вы можете поиграть в настольный теннис мышкой!?
Да, да, я знаю, вы будете ругаться, мол, все пять игр на английском. Для кого-то это – no problem (а как в офисе без иностранного?), остальным же посоветую учить английский и заниматься любимым делом. Каким? Играть в онлайновые игры, конечно! ■



На данный скриншот смотреть стоя, держа руку на сердце и напевая гимн РФ: королевство Russia в самом центре карты!!!



ЧТИВО ДЛЯ ГЕЙМЕРА

Увлечению видеоиграми часто сопутствует любовь к аниме – и не вздумайте с этим спорить! Но все-таки чаще говорят о связи игр и научной фантастики (и фэнтези – куда же без этого?) как таковой, будь то литература или кино, комиксы или анимационные фильмы. Хотя бы что-то одно из вышеперечисленного геймера должно цеплять, не так ли?

В России, правда, не принято ставить игры на одну доску со, скажем, литературой – дескать, одно по определению «ниже» и «примитивнее» другого. Попробуйте на http://www.rusf.ru заикнуться о сюжете Final Fantasy X – в ответ получите полное непонимание. Заигрывание отечественных писателей с аниме имеет место, но на прямые вопросы о своих личных предпочтениях они обычно повторяют слова Сергея Лукьяненко о том, что знакомство с аниме следует начать с Миядзаки и на этом закончить. И если о компьютерных играх российские фантасты пишут часто и охотно, то о видеоиграх почти все имеют представление на уровне «сега-мега-денди – игрушка для детей».

Естественно, ситуация кардинально меняется, когда речь идет о современных иностранных авторах. Аркадные автоматы начала 80-х, соперничество Sega и Nintendo в первой половине 90-х, феномены Sailor Moon и Pokemon, – все это находит отражение на страницах их романов. То же касается и кинематографа – в «Ангелах Чарли» нам демонстрируют фаната Final Fantasy VIII, в «Людях в черном 2» – джойстик PlayStation 2, а культ ранних аркад великолепно продемонстрирован в «Военных играх» и «Хакерах». Найти же аниме, где хотя бы раз не промелькнул силуэт одной из консолей, и вовсе сложно. И дело тут не столько в упоминании сухих фактов – нам скорее интересны случаи, когда автор создавал свое произведение не без влияния видеоигр, а они отнюдь не редки. Но если фильмы (в том числе и анимационные) худо-бедно, но издаются в России, то с литературой сложнее. Как понимаете, ждать у моря погоды бесполезно – проще научиться добывать первоисточники; кредитная карта и авиапочта в этом вам помогут. А чтобы лучше ориентироваться в море потенциальных покупок, рекомендую заглянуть на замечательный сайт Revolution SF (http://www.revolutionsf.com/), где аккумулируется информация обо всем интересном из мира научной и не очень фантастики. И пусть вас не смущает то, что об играх там рассказывают не очень активно. О них ведь мы и так все знаем, правда? ■

ВИДЕОКИБЕРСПОРТСМЕНЫ?

Киберспортсмены среди поклонников видеоигр появились, пожалуй, даже раньше, чем среди тех, кто предпочитает PC. Вспомните очереди у аркадных автоматов с файтингами в начале 90-х и многочасовые баталии в Mortal Kombat на консолях, – и это тогда, когда о настоящих сетевых развлечениях слышали лишь единицы! С тех пор многопользовательские игры на консолях меняли облик, теряли и вновь обретали популярность, но технические ограничения не давали им перейти грань, за которой заканчиваются дружеские потасовки (пусть и с ценными призами) и начинается профессиональный спорт. Это не отменяет локальные (а изредка – и международные) турниры – рекомендую посетить, скажем, http://www.soulcalibur.com, http://virtuafighter.com/ или http://www.tekken-zaibatsu.com/ и оценить список мероприятий. Но отсутствие полноценной поддержки сетевых баталий ограничивает список участников теми, кто сможет физически присутствовать на соревновании, да и потренироваться спортсменам не всегда есть где. У PC дела с этим обстоят намного проще.

Однако времена меняются, и Xbox с его ставкой на сервис Xbox Live катастрофически нуждается в создании прослойки профессиональных геймеров-киберспортсменов, которые бы своими подвигами подавали пример простым смертным. Этим, вероятно, и собираются заняться организации вроде Global Gaming League (http://www.ggleague.com/) и Major League Gaming (http://www.mlgpro.com). В первую очередь задействуются поклонники Halo, но не забыты и спортивные игры серий Madden Football и FIFA Soccer. Пока не вполне понятно, насколько серьезное распространение получит киберспорт среди геймеров-консольщиков, однако для владельцев Xbox, консоли-полукровки, многопользовательская беготня по коридорам с винтовкой наперевес – одно из основных развлечений. Лишь бы призы, да сотрудничество с игровыми СМИ не подкачали. ■

VIRTUA FIGHTER 3 НА PC?

Появилась информация о находящемся в разработке эмуляторе аркадного железа Sega Model 3. Его создателям уже удалось довести до более-менее рабочего состояния игру Lost World (посмотреть на ранние скриншоты можно по адресу http://www.retrogames.com/pics/m3), однако по их же признанию работа предстоит нешуточная, и в ближайшем будущем релиза ждать не стоит. Чипсет Sega Model 3 используют такие аркадные хиты как Virtua Fighter 3, Virtua Fighter 3tb, Lost World, Scud Race, Virtual On 2 и Virtua Striker 2 '99, так что ждать эмулятор стоит. ■

ПРАЗДНИК НА НАШЕЙ УЛИЦЕ

Эмуляторы PlayStation в нашей стране особенно актуальны, ведь диски для этой системы (в том числе и лицензионные) без проблем читаются на обычном CD-ROM, а современные PC обладают достаточно производительностью для того, чтобы полностью заменить консоль. До сих пор наиболее продвинутой программой и так считался ePSXe, но развитие эмулятора продолжается до сих пор, что и вылилось в недавний релиз версии 1.6.0.

Исправлены ошибки, из-за которых не вполне корректно работали Gran Turismo 2, серия Dance Dance Revolution, Gundam Battle Assault 2, Legend of Dragoon, Winning Eleven 2002 и японские версии Omega Boost, Wild Arms 2nd Ignition, Saga Frontier 2 и Chocobo Racing. Найдена причина глюков с музыкой (первые Tomb Raider и Tekken) и переключением между дисками (Arc the Lad Collection). Так что если раньше никак не получилось подобрать опции для любимой игры – попробуйте поэкспериментировать с новой версией.

Интересные нововведения в основном касаются устройств управления. Теперь ePSXe научился эмулировать световой пистолет, для управления прицелом используется обыкновенная мышка. Это позволит нормально сыграть, к примеру, в Time Crisis. Любителям стратегий в реальном времени приготовлена другая фича – эмуляция мыши для PS one (только одной). Появилась возможность переключения между обычным джойстиком и Dual Shock, в том числе и «на лету». Для многопользовательских баталий теперь можно использовать эмуляцию multitap (разветвитель на четыре джойстика) – учтите только, что работать она будет исключительно в играх, поддерживающих это устройство. Для решения проблемы с «теряющимися» в результате зависаний файлами с образами карт памяти было введено их автосохранение. Впрочем, авторы рекомендуют на всякий случай почаще делать резервные копии – на всякий случай.

Сачать эмулятор можно на любом приличном сайте (например, http://emu-russia.km.ru/), официальная страница – http://www.epsxe.com/. И не забудьте обзавестись самыми свежими версиями плагинов. ■

НОВИНКА ДЛЯ ЧИТЕРОВ

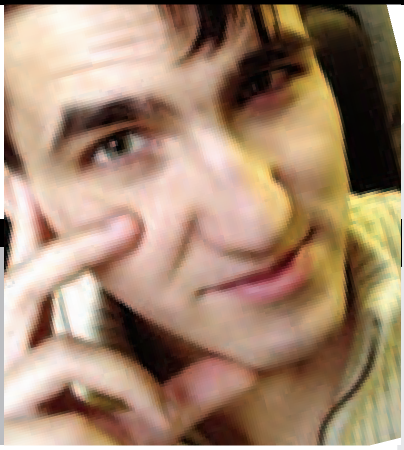
Эмуляция GBA уже давно перешла порог, за которым дальнейшее вылизывание программного кода практически не заметно пользователю (как работало – так и работает), зато количество мелких дополнительных фич кардинально увеличивается с каждым релизом. Так, VisualBoy Advance версии 1.6 (http://vboy.emuhq.com/) обзавелся интересной возможностью сохранять и проигрывать видео. Не в обычном понимании этого слова (хотя AVI записывать VBA тоже умеет) – ведь запоминается последовательность клавиш, которую нажимал пользователь. Можно легко представить себе ситуацию, где это полезно – скажем, битву с боссом, использующим строго заданную последовательность атак, было бы неплохо сохранить на будущее.

Другая новая фича – перемотка назад (rewind). По умолчанию она отключена, однако можно зайти в меню Options/Emulation/Rewind interval и поменять ноль на любую нравящуюся вам цифру. Скажем, если выставите 10, то с интервалом в десять секунд ваше состояние будет сохраняться, а вы сможете возвращаться «назад в во времени», выбирая пункт Rewind в меню. Так что если раньше для «нечестного» прохождения приходилось вручную сохранять состояние перед каждым опасным участком, а в случае неудачи восстанавливать его, то сейчас эмулятор сам может позаботиться о деталях. Удобно. ■

КОЛЛЕКЦИОНЕРАМ НА ЗАМЕТКУ

Фанатам, хранящим у себя на винчестере горы ROM-файлов, должен быть интересен релиз свежего RomCenter (http://www.romcenter.com/), менеджера образов приставочных игр. Он не просто хранит информацию о файлах, но и умеет определять их тип, сравнивать контрольную сумму с эталонной, составлять списки имеющихся в наличии и недостающих игр (в его базе данных хранится информация обо всех известных дампах), переименовывать в соответствии с эталоном, сортировать по любому параметру (например, «игры для французской версии SNES»), удалять ненужные (дублирующиеся, либо некорректно созданные) ROM-файлы. ■

КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйте, это рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. До WCG Russia 2003 осталось совсем ничего, а пока крупномасштабными мероприятиями радует лишь Северная Америка. В конце июля в Далласе завершился турнир по Counter-Strike с призовым фондом в 200000 долларов США, а середина августа ознаменуется стартом QuakeCon 2003, в котором примет участие M19*LeXeR из Санкт-Петербурга. О прошедших соревнованиях по CS далее пойдет речь. Также в номере: выход нового патча 1.12 для Warcraft III: The Frozen Throne и The Reign of Chaos, тактика игры на Ztn3tourney1 в Quake III.

РЕЗУЛЬТАТЫ CPL SUMMER 2003.

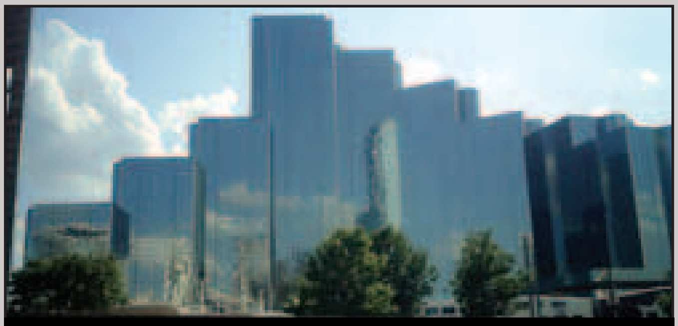
С 30 июля по 3 августа в Далласе (США) прошел крупнейший чемпионат CPL Summer 2003. Геймеры со всего мира разыграли между собой $200000. Более 10 европейских команд отправились покорять Америку. Менее месяца назад во Франции завершился Electronic Sports World Cup, и тогда удачнее других выступил клан Team9, а главный фаворит турнира Schroet Kommando занял лишь третье место. На заокеанской земле эти команды снова продемонстрировали высочайший класс игры и оказались наголову выше своих многочисленных конкурентов. Сейчас уже никто не усомнится в том, что одержал верх над Team9 с одинаковым счетом 13-8: в виннерском раунде на de_nuke и в суперфинале на de_dust2. Демозаписи этих матчей ищите на нашем CD.

Итоговая расстановка мест на турнире:

- **1 место**
SK (Швеция) – $60000;
- **2 место**
Team9 (Швеция) – $42000;
- **3 место**
3D (США) – $28000;
- **4 место**
a-Losers (Германия) – $18000;
- **5 место**
4Kings (Англия) – $12000.

РОССИЙСКИЙ ФЕНОМЕН FROZEN THRONE

С выходом Warcraft III: The Frozen Throne в мировом рейтинге Battle.net (европейской «лестнице») на лидирующие позиции стали вырываться российские игроки, чего не было в Reign of Chaos. В летние месяцы наши дважды покоряли вершину Northrend, опережая лучших киберспортсменов из Швеции, Франции и Германии. Совсем недолго на первом месте держался Fastgamer (раса людей), а вот de.nVidia-BiGeR (также люди) постоянно сражается за место в тройке сильнейших.



Отель Hyatt Regency – место проведения всех американских турниров CPL.



3D-Ksharp – один из лучших CS-игроков в США. На заднем плане 3D-Rambo.



42000 долларов США на пятерых – очень даже неплохо.



Групповое фото трех лучших команд CPL Summer 2003.

ПО ЗАВЕРШЕНИИ CPL SUMMER 2003 ПОПУЛЯРНЫЙ CS-ПОРТАЛ HTTP://WWW.GOTFRAG.COM ЗАОЧНО НАГРАДИЛ КИБЕРСПОРТСМЕНОВ ЗА ТЕ ИЛИ ИНЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ НА ТУРНИРЕ. SK|POTTI ПРИЗНАН САМЫМ ПОЛЕЗНЫМ ИГРОКОМ СОРЕВНОВАНИЙ. SK|ELEMENT БЫЛ ОБЪЯВЛЕН ЛУЧШИМ СТРЕЛКОМ. В БИТВЕ ПРОТИВ КЛАНА TAU СЧАСТЛИВЧИК НАБРАЛ АЖ 21 ФРАГ ВСЕГО ПРИ 3-Х СМЕРТЯХ. А 3D-BULLSEYE ОТЛИЧИЛСЯ ТЕМ, ЧТО, ОСТАВШИСЬ ОДИН ПРОТИВ ТРОИХ ВРАГОВ, УМУДРИЛСЯ ЗАВАЛИТЬ СУПОСТАТОВ ИЗ ПИСТОЛЕТА.

Швеция является самой сильной страной по Counter-Strike. А вот питерцы из M19, к сожалению, окончательно сдали свои позиции и даже не попытались поехать на CPL Summer. Победа же досталась клану SK (в составе HeatoN, Potti, Element, Fisker и ahl), который дважды по ходу чемпионата

После турнира один из лидеров команды-чемпиона, SK|HeatoN, согласился ответить на несколько вопросов для нашего журнала.

«Страна Игр»: Привет! Представься нашим читателям.

SK|HeatoN: Привет. Меня зовут Эмиль Кристенсен. Я живу в Стокгольме (Швеция), мне 19 лет.

СИ: Первые впечатления от победы?
SK|HeatoN: Это было супер. Мы смогли отыграться за поражение во Франции на ESWC и неплохо заработать.

СИ: Твоя команда выиграла $60000. На что потратишь свою долю?
SK|HeatoN: Пока что не знаю, еще не пришел в себя после победы. Время покажет.

СИ: Как тебе организация CPL Dallas?
SK|HeatoN: Я не в первый раз участ-

вую в турнирах серии CPL, и все всегда на высочайшем уровне. Мощные компьютеры, отсутствие задержек между играми, справедливость судей.

СИ: Расскажи о самых сложных играх для SK на турнире.
SK|HeatoN: Финал виннеров против американского клана 3D на de_inferno был действительно напряженным. Мы выиграли лишь 5 раундов за Терроров и начали нервничать. Лишь отработанное взаимодействие между игроками нашей команды выручило. Мы берем 8 побед за Контров и проходим в следующий раунд. В заключительном матче чемпионата против Team9 на de_dust2 мы отлично начали, взяв за Терроров 9 побед! Сохранить преимущество было делом техники.

СИ: Какие планы на будущее?
SK|HeatoN: Принять участие в WCG 2003 и CPL Winter 2003.

СИ: Какие девайсы ты используешь для игры?
SK|HeatoN: Мышь Microsoft Intellimouse 3.0, коврик Func Surface 1030 и наушники Sennheiser HD 600.

СИ: Что ты думаешь о готовящейся к выходу Counter-Strike: Condition Zero?
SK|HeatoN: Пока что я полностью сконцентрирован на классической CS и собираюсь дальше участвовать в различных турнирах только по этой игре.

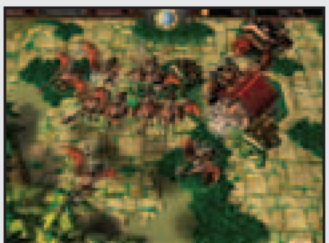
СИ: Что бы ты посоветовал начинающим игрокам?
SK|HeatoN: Первым делом научитесь метко стрелять, цельтесь только в голову. Когда с этим будет порядок, самое время перейти к просмотру демозаписей ведущих кланов. Таким образом вы узнаете командную стратегию и секреты на уровнях типа пробиваемых пулями стен и тому подобного. Самый лучший вариант, когда у вас под рукой есть компьютерный клуб, и в нем тренируются сильные игроки. Понаблюдайте за их мастерством, и вы откроете много нового.

СИ: Говорят, у тебя есть настоящий фан-клуб?
SK|HeatoN: Это действительно так (улыбается). Но это не значит, что я зазнаюсь. Просто многим нравится моя игра, а я стараюсь еще больше. ■

ОБЗОР ПАТЧА 1.12 ДЛЯ WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE.

31 июля компания Blizzard выпустила патч 1.12 для Warcraft III: The Frozen Throne и классической Reign of Chaos (ищите на нашем CD). Стратегический баланс между расами практически не был затронут за исключением некоторых деталей. Авиация орков была ослаблена за счет понижения запаса здоровья у Виверн (с 600 до 570), но при этом появилась возможность нанимать Нетопырей сразу после создания Лавки Знахаря и Крепости Вождей. Это избавило от необходимости развиваться до самого высокого уровня при тактике с использованием воздушного флота. Логова орков стали менее эффективными в обороне. Виной тому послужило уменьшение урона от стрел рабов, посаженных внутрь.
Раса людей получила приятный бонус в виде ускоренного исследования длинноствольных мушкетов у Стрелков. Ранее для данного усовершенствования требовалась Мастерская, а теперь достаточно лишь Крепость. Также подешевели в производстве и стали мощнее в бою Ястребы. У нежити и ночных Эльфов серьезных изменений замечено не было.
Другие изменения в патче 1.12 для Warcraft III: The Frozen Throne:

- ■ исправлена ошибка с проигрыванием сюжетных роликов для локализованных версий игры;
- ■ устранена проблема с неработающими риплеями и сейвами;



Войско Орков, состоящее из Виверн, стало менее эффективным с выходом патча 1.12.

- ■ на картах Gnoll Wood и Roodplains была убрана Руна Подчинения;
- ■ изменились возможности заклинаний у некоторых типов нейтральных монстров.

Как и в случае с предыдущими патчами, проигрывание риплея, записанного на отличной от 1.12 версии игры, стало невозможным. Профессиональные игроки комментируют Warcraft III 1.12 довольно скупо. По их мнению, Blizzard перестала серьезно вмешиваться в баланс игры, как было ранее. Теперь можно спокойно изучать способности понравившейся расы, не опасаясь, что спустя некоторое время тот или иной юнит будет ослаблен, и придется придумывать новую стратегию. ■

НА НАШЕМ CD

На нашем CD вы сможете найти конфигурационные файлы (cfg) таких игроков, как cK.czm (Q3), SK|HeatoN (CS), M19*LeXeR (Q3), SK|Element (CS), ZeRo4 (Q3), M19*KALbl4 (CS).

ТАКТИКА НА ZTN3TOURNEY1 В QUAKE III.

Сегодня я расскажу вам о том, как побеждать в дуэли на самой популярной карте в Quake III – ztn3tourney1 (Blood run) от Стэна «ztn» Юсвали. Практически все финалы мировых чемпионатов проходят именно на этой арене.

Для начала упомяну о приоритетах предметов на уровне. На ztn3tourney1 в различных местах расположены 2 типа брони (красная и две желтых) и Megahealth (Мега). Время появления последней на 10 секунд дольше доспехов, поэтому именно контроль Меги является ключом к успеху. Всего остального вам будет хватать в достаточном количестве. Ваш арсенал в бою должен быть максимально разнообразен. В зависимости от ситуации необходимо иметь при себе Rocket Launcher (для близких и средних дистанций), Lightning gun (хорош везде) и Railgun (для дальней стрельбы). Исход поединка во многом зависит от стартового респауна (место появления игрока в начале матча и после «смерти»). Часто один из соперников получает огромное преимущество, набрав фраг на первых же секундах. Хотя при правильно избранной тактике оставшегося времени слихвой хватит, чтобы отыграться и победить.

Теперь перейду непосредственно к началу дуэли. Расклад 1. Предположим, что вы респаунились на нижнем этаже, взяли Lightning gun, Мегу и желтую броню. Сразу бегите за Rocket Launcher, это придаст вам уверенности в себе. Противнику наверняка достанется Plasma gun, желтая и красная броня. После этого доступны два варианта дальнейших действий. Можно спрятаться за углом у джампада возле базуки и подождать врага в засаде. Но если вы не хотите играть «от обороны», то лучше сразу поднимайтесь по лестнице к Grenade Launcher, не давая сопернику беспрепятственно взять следующую красную броню. Если вы сделаете все без промедлений, останется еще несколько секунд, чтобы спрыгнуть вниз за второй Мегой. Таким образом, ваше здоровье будет на максимуме, и останется лишь набрать вожделенный фраг. Противник скорее всего будет прятаться в комнате с Plasma gun, ожидая появления брони. Вы можете или напасть на него, или продолжать контролировать предметы на уровне, тем самым имея преимущество на случай внезапного боя. Если вы ведете в счете, и время поединка близится к концу, имеет смысл сменить тактику с атакующей на оборонительную. Очень удобное место для защиты находится на нижнем этаже под Rocket Launcher. Вы всегда можете убежать в телепорт, вынуждая противника ослабить контроль за предметами. Тогда, возможно, удастся взять брошенную броню или Мегу, после чего разумно спрятаться за любым углом и провести контратаку.

Расклад 2. После первого респауна вы взяли красную броню и любое оружие поблизости. Можно максимально быстро бежать за Rocket Launcher, пытаясь опередить соперника. Но если вы потеряли драгоценные секунды, во избежание засады лучше встать на третьем этаже возле Shotgun и ждать появления второго красного. Затем, пройдя через комнату с Plasma gun, нужно проверить, не лежит ли на своем месте Мега. Если ее контролирует противник, то возвращайтесь назад за броней, а затем идите за базукой. Теперь осталось лишь следить за появлением предметов (Мега и красная броня) и вовремя их забирать. На этом мои тактические советы в дуэли на Ztn3tourney1 заканчиваются. ■

ZTN3TOURNEY1 – КАРТА, НА КОТОРОЙ МОЖНО И НУЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ROCKET JUMP. ЭТО ПОЗВОЛИТ ВАМ ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ ПО УРОВНЮ С ОГРОМНОЙ СКОРОСТЬЮ, НАСТИГАЯ ПРОТИВНИКА ПОВСЮДУ. ЧТОБЫ ВЫПОЛНИТЬ ROCKET JUMP, НУЖНО ВЫСТРЕЛИТЬ ИЗ ROCKET LAUNCHER ВЕРТИКАЛЬНО ВНИЗ (ИЛИ ЧУТЬ ПОД УГЛОМ) И ОДНОВРЕМЕННО ПОДПРЫГНУТЬ, ВЗЛЕТАЯ ТЕМ САМЫМ НА ДОСТАТОЧНО БОЛЬШУЮ ВЫСОТУ.



Лучшее место для обороны – телепорт на нижнем этаже.



Телепорт возле Railgun'a – здесь противник вряд ли будет вас искать.

СТЭН «ZTN» ЮУСВАЛИ ЖИВЕТ В АМЕРИКЕ, ЕМУ УЖЕ ЗА ТРИДЦАТЬ. ZTN3TOURNEY1 – НАИБОЛЕЕ УСПЕШНАЯ ЕГО КАРТА ИЗ ОГРОМНОГО СПИСКА (БОЛЕЕ 35 АРЕН). САМ ДИЗАЙНЕР НЕ ОЖИДАЛ ТАКОГО УСПЕХА, ДЕЛАЯ СТАВКУ НА ОДИН ИЗ СВОИХ ПОСЛЕДНИХ ШЕДЕВРОВ – ZTN3DM2, ОДНАКО КИБЕРСПОРТИВНАЯ ОБЩЕСТВЕННОСТЬ НЕ ОЦЕНИЛА ЭТОТ УРОВЕНЬ ПО ДОСТОИНСТВУ. СТЭН НЕ ОСОБО СИЛЕН В QUAKE3 И ПРЕДПОЧИТАЕТ ТВОРИТЬ, А НЕ СТРЕЛЯТЬ. ЛУЧШЕЙ ИГРОЙ ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ ОН СЧИТАЕТ ПЕРВЫЙ QUAKE.



Если у противника нет Rocket Launcher, устройте ему засаду.

Рубрика «Киберспорт» подошла к концу. Я жду вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru. В следующем номере вас ждет рассказ о международном чемпионате по «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения», а также результаты американского турнира QuakeCon 2003, на который отправился россиянин M19*LeXeR.


ШАНХАЙСКИЙ
ДРАКОН

[PC]: WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Нажмите во время игры клавишу [ENTER], после чего введите нужный код для активации соответствующего чита. В подтверждение того, что все было сделано правильно, появится сообщение Cheat Code Enabled. Список кодов приведен ниже:

whosyourdaddy – неуязвимость и способность убивать с первого удара;
iseedeadpeople – открыть всю карту;
allyourbasearebelongtous – выиграть сценарий;
somebodysetusupthebomb – проиграть сценарий;
strengthandhonor – продолжить игру после поражения;
itvexesme – отключить условия для победы;
keysersoze (число) – получить золото (500 ед. – по умолчанию);
leafittome (число) – получить древесину (500 ед. – по умолчанию);
greedisgood (число) – получить золото и древесину (500 ед. – по умолчанию);
warpten – ускоренное строительство;
iocainepowder – быстрая смерть;
pointbreak – отсутствие потребности в пище;
whoisjohngalt – ускоренное исследование;
sharpandshiny – исследовать улучшения;
riseandshine – утро;
lightsout – вечер;
daylightsavings (1-24) – установить



время суток;
thereisnospoon – неограниченный запас маны;
abrakadabra – все деревья исчезают;
ihavethepower – герои достигают десятого уровня;
motherland (раса) (номер уровня) – загрузить нужную карту.

[PS2]: TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Пропустить уровень
Поставьте игру на паузу, после чего зажмите L1+ R2+ ▼+ △. Отпустите кнопки и быстро нажмите ○, ▲, □, △, ▶, ▼. В меню появятся две новые опции: Skip level и Level select, предоставляющие возможность пропустить текущий уровень либо выбрать желаемый.

Завершить уровень
Выберите опцию Load Game и укажите нужный файл. Нажмите R2+ □. Покиньте экран Inventory, и Лара либо Кертис самостоятельно доберутся до конца уровня и завершат его.

Неограниченный запас предметов
Зайдите в любую локацию с деньгами либо аптечками, подберите добро, после чего покиньте область. Вернитесь назад – предметы вновь появятся на своих местах. Повторите процедуру несколько раз, пока не получите удовлетворение от результата.

[PC]: CHASER

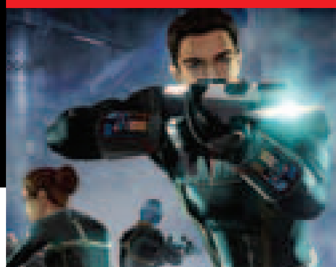
Запустите исполняемый файл chaser.exe с опцией -console в командной строке. Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), дабы вызвать консоль, после чего вводите коды:

\cht_god – режим Бога;
\cht_flymode – режим полета;
\cht_armor 100 – получить 100 ед. брони;
\cht_health 100 – получить 100



ед. здоровья;
\cht_weapon (название) – получить желаемый предмет;
\cht_giveall – получить все оружие и предметы;
\cht_timescale (number) – изменить скорость игры.

[PC]: STAR TREK: ELITE FORCE II



Запустите игру с опцией +set developer 1 +set cheats 1 в командной строке. Измененный ярлык должен выглядеть следующим образом:
DRIVE:\Program Files\Activision\EF2\EF2.exe» +set developer 1 +set cheats 1
Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды:

god – режим Бога;
give all – получить все оружие;
give (название) – получить необходимый предмет или оружие;
noclip – режим прохождения сквозь стены;
notarget – враги вас не видят;
modellist – отобразить список моделей;
health (1-9999) – установить необходимое количество единиц здоровья;
kill – самоубийство;
maplist – отобразить список карт;
quit – выйти из игры;
inventory – зайти на экран Inventory.

[PC] AQUANOX 2: REVELATION

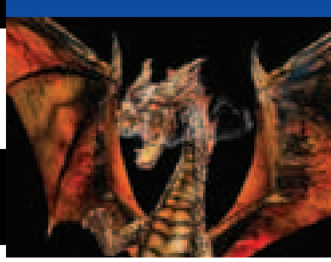
Создайте ярлык к исполняемому файлу и в его свойствах в поле «Объект» добавьте параметры -drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice для активации режима читов. После этого используйте во время игры следующие клавиши:

[F7] – вкл./откл. режим Бога;
[F8] – вкл./откл. невидимость;
[F10] – автоматическое выполнение миссии;
[F11] – выполнение миссии вручную;
[F12] – миссия провалена.

[PC]: GOTHIC 2

Во время игры нажмите клавишу [C] и введите код marvin, чтобы активировать консоль. Используйте [C], чтобы выйти. Нажмите [F2] для вызова консоли. Вводите коды:

cheat full – вылечить персонажа;
cheat god – режим Бога;
cheat god od – отключить режим Бога;
edit abilities – изменить необходимую способность;
goto waypoint (название) – телепортироваться в нужную точку;
toggle time – изменить время суток;
first person – включить вид от первого лица;
insert gold – получить 1000 ед. золота (опыт уменьшается на 100)



[PC]: ENTER THE MATRIX

Используйте хакерское приспособление в игре. Введите CHEAT.EXE, и вы получите доступ к читерскому меню. Вводите коды для получения соответствующего эффекта:

0034AFFF – максимальная огневая мощь;
1DDF2556 – неограниченный боезапас;
69E5D9E4 – неограниченный «фокус»;
7F4DF451 – неограниченное здоровье;
FFFFFFF1 – враги вас не видят.



[PC]: STARSKY AND HUTCH

С помощью текстового редактора создайте в директории игры файл local.ini и пропишите пару строк для активации соответствующих читов:

FE_UNLOCK_ALL_CARS=TRUE – получить доступ ко всем машинам во всех эпизодах;
CanAlwaysPlayNext=TRUE – возможность переключаться на следующую миссию;
CanSkipConversations=TRUE – возможность пропускать разговоры;
PlayerUseAI=TRUE – посмотреть, как играет компьютер.

[PS2]: WAKEBOARDING UNLEASHED

Доступ ко всем бонусам
Быстро нажмите ▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶ в главном меню. В подтверждение того, что все было сделано правильно, появится сообщение.

Получить доступ ко всем персонажам
Поверните правый аналоговый рычажок по часовой стрелке пятнадцать раз.

Открыть все прыжки
Быстро нажмите R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2 в главном меню.

Выбор уровня
Быстро нажмите □ четыре раза, ○ четыре раза, △ четыре раза, □, ○, △.

READER'S HINTS

[PC]: THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Тип: хинт
Автор: Dymshits (dan91@itt.net.ru)



Знаю два весьма интересных прикола из игры The Elder Scrolls III: Morrowind. Приступим?
1. Когда вы начинаете игру в Seyda Neen следуйте вверх по реке Odai (на карте – ближайшая к городу). Главное – не сворачивайте с пути. По дороге вам может попасться парочка монстров, но с ними достаточно легко справиться. Наша цель – затонувший корабль. Заберитесь на палубу и осмотритесь. Спуститесь в каюту и загляните в угол. Не тот ли это корабль? А вот и наш сокамерник! Валяется в углу, только не очень-то похож на себя.
2. В самом начале игры выйдите из каюты и пройдите вслед за охранником. Посмотрите за ящики. Видимо, тут давно не убирались...

[PC]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Тип: баг
Автор: dEemon XIII (Codim@email.kht.ru)



Привет всем! Можно сказать, я живу в Vice City. Нашел кое-что интересное. Если зайти в пиццерию, которая расположена за клубом «Малибу», вы не увидите через стекла ни одной машине на улице. Особенно эффектно это смотрится, когда ваша тачка стоит напротив входа в пиццерию.

Хотите увидеть собственные советы на страницах «Страны Игр»? Тогда кратко и лаконично задокументируйте сокровенные хинты и вышлите их на адрес spoiler@gameland.ru. Лучшие будут удостоены награды в конце года.

EASTER EGGS

«Мафия» – лучшая PC-игра 2002 года по мнению редакции «СИ». Игра, которая вошла в историю, и никогда не будет собирать пыль в дальнем углу. По вашим многочисленным просьбам с удовольствием освежим в памяти самые яркие моменты из жизни Томми Анджело.

[PC]: MAFIA

1. Туалетный юмор

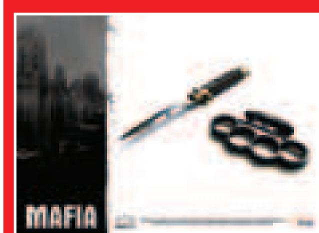
Все мы прекрасно помним, как во второй миссии под названием The Running Man на Томми нападают гангстеры Морелло, от которых



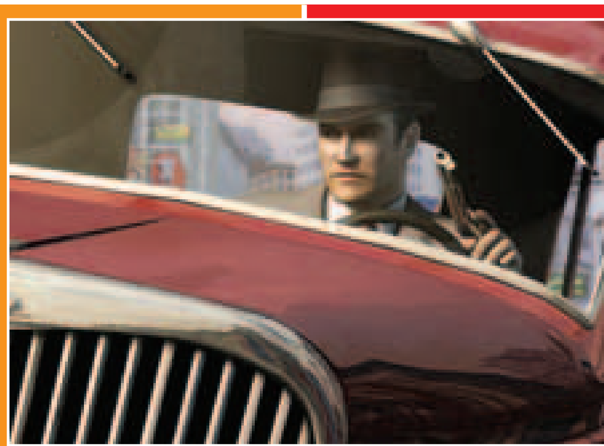
будущему мафиози необходимо удрать до бара Сальери. Более того, сложно забыть картину, которая вырисовывается во втором переулке – увлеченно справляющий у забора нужду мужик. Наверняка, вы просто пробегали мимо, а дядька так и оставался стоять на месте, предаваясь наслаждению и не обращая внимания на свист проносящихся пуль.
Однако если вы подойдете к мужику поближе, то он неожиданно занервничает (наверное, от смущения) и начнет бегать вокруг, не переставая при этом, прошу прощения, поливать окрестности. Я вам этого не говорил.

2. Суицидальные наклонности

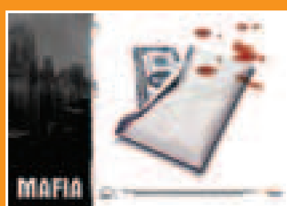
В пятой миссии Fairplay Part I вам необходимо доставить гоночный болид Лукасу Бертоне. Следуйте к



автомеханику через Giuliano Bridge – на мосту вы заметите парня, решившего покончить жизнь самоубийством. Вокруг него собрались зеваки, и к тому же неподалеку стоят несколько машин,



среди которых есть даже скорая. Двое товарищей старательно пытаются отговорить самоубийцу, но, судя по всему, безуспешно. На обратном пути снова поезжайте через Giuliano Bridge – прошло порядка пятнадцати минут, а парень все никак не может решиться. Может, следует ему помочь? Покиньте средство передвижения и подойдите поближе. Избейте двух доброжелателей, и они упадут наземь. Что удивительно самоубийца будет продолжать размахивать руками и что-то увлеченно доказывать. С ним явно не все в порядке. Правда, скинуть в реку его не получиться. Как бы вы не старались. Такое вот разочарование...



3. Подслушивать – нехорошо!

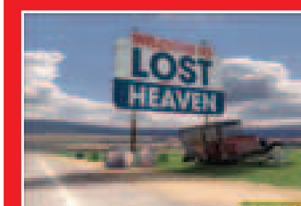
В восьмой миссии The Whore вам необходимо выполнить ряд заданий в отеле Корлеоне. Поднимитесь на третий этаж и разыщите проститутку, которая принимает ванную в своем номере. Когда Томми закончит с ней беседу, выйдите в коридор и, не спеша, прогуляйтесь по окрестностям. За одной из закрытых дверей отчетливо слышны стоны, всхлипы, скрипы пружин и... в общем, не мне вам рассказывать.

4. Забавы ради

В начале миссии The Priest Томми оказывается на крыше церкви. Оглядитесь по сторонам – на веревке подвешено ведро, точно под которым далеко внизу стоит строитель. Вы прекрасно знаете, что делать. И вот ведро уже смачно приземляется на спину рабочего. Все довольны?

5. Большой Дик

Этот прикол по понятным причинам очень популярен среди заокеанских игроков. На форумах, посвященных Mafia, зачастую можно встретить сообщения, в которых люди рассказывают о персонаже Big Dick (!). В предпоследней миссии Moonlighting Лукас Бертоне просит Томми передать посылку парню, которого можно найти под мостом East Marshall в Downtown.
Происходит забавный диалог:
– Are you Dick?







– Dick? My name's Big Dick!
Смысл шутки, надеюсь, всем понятен. Всем дружно смеяться!

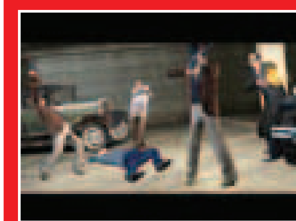
6. Король бензоколонки

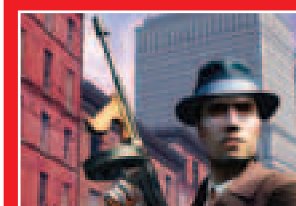
Вы можете повеселиться у любой заправочной станции в городе – таковые обозначены оранжевым треугольником на карте. Главное, чтобы вам не было жалко машину, так как вам предстоит впечататься в бензоколонку. Ваше авто мгновенно загорится, так что, не теряя ни секунды, покиньте средство передвижения и отбегите в сторону. После этого вы сможете насладиться красочным взрывом!

7. Прикрытая цензурой

Данный секрет можно отыскать в Freeride Extreme. Доступ к этому режиму откроется, только после того, как вы завершите сюжетную составляющую игры. Поезжайте в южную часть Downtown. На карте можно найти заметно выделяющийся участок – за синим строением находится лестница, ведущая к пляжу. Слева на скалах вы увидите дощечку с надписью Censored. Следуйте в воду, и вы узнаете, кто за ней скрывается.

8. Безумно сложная гонка





Следуйте вперед до первого чекпоинта, притормозите и обратите внимание на закрытый поворот налево. Вы можете свернуть по песку, и на экране всплывет надпись WRONG WAY. Вы срежете, таким образом, путь, но вам, к сожалению, ничего не засчитают. Как только вернетесь на трассу, нажмите на дополнительной клавиатуре, и вы окажетесь в двух метрах от финишной линии. Начните новый круг, повторите процедуру пять раз, и первое место ваше. С огромным запасом времени.

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!
P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.


(game)land
ДВИЖЕНИЕ ВВЕРХ
Мы выбрали это направление
PlayStation Страна Игр Хакер ХакерСпец Мобильные Компьютеры Хулиган CGW-RU Свой Бизнес
PlayStation Страна Игр Хакер ХакерСпец Мобильные Компьютеры Хулиган CGW-RU Свой Бизнес
PlayStation Страна Игр Хакер ХакерСпец Мобильные Компьютеры Хулиган CGW-RU Свой Бизнес
PlayStation Страна Игр Хакер ХакерСпец Мобильные Компьютеры Хулиган CGW-RU Свой Бизнес
PlayStation Страна Игр Хакер ХакерСпец Мобильные Компьютеры Хулиган CGW-RU Свой Бизнес
PlayStation Страна Игр Хакер ХакерСпец Мобильные Компьютеры Хулиган CGW-RU Свой Бизнес
PlayStation Страна Игр Хакер ХакерСпец Мобильные Компьютеры Хулиган CGW-RU Свой Бизнес
PlayStation Страна Игр Хакер ХакерСпец Мобильные Компьютеры Хулиган CGW-RU Свой Бизнес
СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ ХАКЕР
СПЕЦ ХАКЕР
МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ
ХУЛИГАН
COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition
СВОЙ БИЗНЕС

ДЕНИС МАРКОВ (MARKOV@GUIDES.RU)

RISE OF NATIONS
ИЗМЕНИ ИСТОРИЮ!



Предлагаем вашему вниманию подборку самых полезных советов от нового журнала «Путеводитель: Страна Игр». Почаще заглядывайте на его страницы, и вы сможете значительно повысить свой уровень игры!







***

Исследование карты – весьма немаловажный аспект игры. Не зная местонахождения соперника, невозможно подготовиться к отражению атак. Периодически следует посылать к противнику «в гости» разведчиков и смотреть, что нового он успел сделать. Как и любая продуманная стратегическая игра, Rise of Nations предполагает массу различных вариантов развития. Только имея полный набор сведений о сопернике, можно одержать над ним победу. Безусловно, при прочих равных условиях.

Если вы предпочтете испанцев, игра начнется с полностью открытой картой. Соперника на ней видно не будет, зато вы узнаете расположение лесов, гор, редких ресурсов.

Если вы боитесь забыть о скауте, лучше настройте его на автоматическое исследование. Пусть он будет ходить во всех направлениях – таким образом вы обязательно что-то исследуете. Хороший тон – самостоятельно назначать ему маршрут.

***

Помните о ресурсах. Даже если вам кажется, что их достаточно, не прекращайте строить новые фермы, лесопилки, шахты и нефтяные установки. Всегда могут возникнуть незапланированные расходы, и накопленные средства не покажутся такими уж лишними.

***

Лучшая защита – нападение. Максимально укрепить свою территорию и ждать атак соперника – далеко не лучший вариант. Во-первых, не занятая вами часть карты будет полностью в распоряжении врага. Едва вы выведете свои юниты из-под защиты башен и крепостей, как превосходящие силы противника не оставят никого в живых. Почему превосходящие? По той простой причине, что соперник, в отличие от вас, полкарты замками не застраивал. Кроме того, большая часть редких ресурсов будет в его владении.

Старайтесь как можно чаще беспокоить своего оппонента неожиданными атаками. Учтите, что, нападая на подразделение врага с фланга, вы нанесете ему на 50% больший урон. Атакуйте с тыла – урон будет уже вдвое больше обычного.



Смешанные армии – залог успеха.

***

Атакуйте группами, которые состоят из разных юнитов. Все боевые единицы эффективны лишь против определенных отрядов врага. Скажем, бороться с танками лучше всего при помощи гранатометов. Обычные пулеметчики существенной пользы не принесут. Если оппонент увидит, что вы явились на его территорию с отрядом простых пехотинцев, ничто не помешает ему быстро сделать пять-шесть танков и моментально отправить полсотни ваших солдат к праотцам. Поэтому даже зная, что большую часть армии соперника составляют автоматчики, берите с собой десяток-другой ребят с базуками.

***

Многие игроки предпочитают максимально долго копить силы, чтобы затем нанести решающий удар. Если против компьютера такая тактика вполне применима, то с живым оппонентом будет намного сложнее. Можно периодически подлавливать соперника на том, чего он не ждет, и наносить удары в уязвимые места. Проводите группы командос в тыл врага и уничтожайте построенные им «чудеса света». Периодически делайте набеги на вражеские источники ресурсов.

***

Если вы превосходите врага в развитии, атакуйте сразу же, как перейдете в новую эру, и сделаете соответствующие апгрейды боевых единиц. Даже если у соперника будет больше солдат. С мушкетами против автоматов у него нет никаких шансов.

***

Не забывайте лечить свои юниты. Многие игроки даже не подозревают о такой возможности! Любая боевая единица может восстанавливать свое здоровье, находясь внутри здания, где она появилась на свет. Если вы играете за Францию или построили «чудо света» Версаль, все юниты будут лечиться, находясь в радиусе действия вагончиков с продовольствием.

Строить здания, отвечающие за производство войск, следует как можно ближе к границе. Причина очевидна: вы всегда сможете подлечить солдат после тяжелой битвы. И для этого не придется бегать че-

рез всю карту.

***

В принципе, испокон веков в стратегиях существуют три пути развития. Во-первых, можно изначально сконцентрироваться на увеличении военной мощи. Во-вторых, вам позволяется развивать экономику и делать упор на исследованиях. В-третьих, можно быстро подготовить раннюю атаку – раш. Выбрав какой-то из этих вариантов, четко следуйте поставленной цели. Если вы начнете готовить раш, а потом передумаете,



Операция «Буря в пустыне» вот-вот начнется.

ничего хорошего из этого не получится. Пока будете перестраивать свою игру, противник превзойдет вашу цивилизацию в развитии.

Кстати, учтите, что раш в Rise of Nations немного отличается от подобной тактики в большинстве других стратегий. Дело в том, что несколько юнитов в любом случае не смогут захватить столицу врага – без осадных единиц будет тяжело довести до нуля запас прочности главного здания. Но вот хорошенько потрепать экономику врага на ранних стадиях игры никогда не помешает. Даже если противник не сдастся, увидев, что серьезно проигрывает по очкам, вынести его через десяток минут проблем не составит.

***

Стройте города и здания как можно ближе друг к другу – так лучше отражать атаки соперника. По крайней мере, не придется бегать через полкарты от одного города к другому. Если же вы решили преимущественно атаковать, располагайте здания как можно дальше друг от друга. Так вы захватите большую часть карты, и вам проще будет перебросить юниты к вражеским городам.

***

Ставьте экономические здания подальше от границы с противником, а военные – как можно ближе к ней. Враг не узнает точных данных о вашей экономике, пока не доберется до столицы (в противном случае, смысла что-то скрывать уже не будет). В то же время вы всегда сможете произвести дополнительные юниты и послать их сразу на передовую.

***

Стройте защитные башни около своих городов. Причем не только с той стороны, откуда должен прийти соперник. Башня, расположенная за городом, подальше от врага, конечно, не помешает его юнитам завладеть населенным пунктом. Однако если это случится, она начнет стрелять по главному зданию, и вы сможете тут же захватить его.

***

Покупать на рынке ресурсы нужно не только когда их не хватает. Если у вас есть лишние деньги, потратьте их на что-нибудь. Цены поднимутся,

РЕДКИЕ РЕСУРСЫ

Алюминий (Aluminium): +20 металл (Metal), +20 нефть (Oil)
Стоимость самолетов снижается на 15% / их скорость возрастает на 25%.

Янтарь (Amber): +10 древесина (Wood), +10 золото (Gold)
Цена продаж на рынке увеличивается на 10%, цена покупки уменьшается на столько же.

Бизоны (Bison): +20 еда (Food)
Исследования в зернохранилище (Granary) стоят на 33% дешевле.

Цитрусовые (Citrus): +10 еда (Food), +10 древесина (Wood)
Корабли в море восстанавливают свои жизни автоматически.

Топливо (Coal): +15 знание (Knowledge), +15 металл (Metal)
Снижает все затраты дерева на 25%.

Медь (Copper): +30 металл (Metal)
Завод (Factory) и судоремонтный завод (Dock) получают на 20% больший уровень жизни.

Хлопок (Cotton): +20 древесина (Wood)
Время производства в казарме (Barracks), конюшнях (Stables) и на судоремонтном заводе (Dock) снижается на 25%.

Бриллианты (Diamonds): +20 золото (Gold)
Ограничение торговли (Commerce) увеличивается на 10%.

Краска (Dye): +10 еда (Food), +10 знание (Knowledge)
Цена гражданских (Civic) исследований уменьшается на 25%.

Меха (Furs): +10 еда (Food), +10 металл (Metal)
Цена военных (Military) исследований уменьшается на 25%.

Драгоценные камни (Gems): +10 золото (Gold), +10 знание (Knowledge)
Границы вашей страны увеличиваются на +2.

Кони (Horses): +15 еда (Food), +15 металл (Metal)
Цена юнитов в конюшнях (Stables) уменьшается на 15%.

Мрамор (Marble): +10 еда (Food), +10 металл (Metal)
Цена постройки «чудес света» уменьшается на 10%.

Обсидиан (Obsidian): +10 знание (Knowledge), +10 металл (Metal)
Лучники, башни, форты и города получают +1 к наносимому урону.

Папирус (Papyrus): +10 древесина (Wood), +10 знание (Knowledge)
Цена научных (Science) исследований уменьшается на 25%.

Павлины (Peacocks): +15 золото (Gold), +15 металл (Metal)
На 10% увеличивается население.

Реликвии (Relics): +20 знание (Knowledge)
Время исследований и апгрейдов уменьшается на 33%.

Каучук (Rubber): +20 древесина (Wood), +20 нефть (Oil)
Цена юнитов на автоматической установке (Auto Plant) уменьшается на 15%.

Соль (Salt): +10 древесина (Wood), +10 металл (Metal)
Цена исследований торговли (Commerce) уменьшается на 25%.

Шелк (Silk): +10 древесина (Wood), +10 золото (Gold)
Цена исследований торговли (Commerce) уменьшается на 25%.

Серебро (Silver): +10 золото (Gold), +10 металл (Metal)
Цена перехода в следующую эпоху уменьшается на 15%.

Специи (Spice): +10 еда (Food), +10 знание (Knowledge)
Прибыль от караванов увеличивается на 20%.

Сахар (Sugar): +10 еда (Food), +10 древесина (Wood)
Все затраты еды снижаются на 10%.

Сера (Sulphur): +15 золото (Gold), +15 металл (Metal)
Цена осадных юнитов и артиллерии снижается на 20%.

Титан (Titanium): +20 еда (Food), +20 нефть (Oil)
Последствия истощения (Attrition) на вражеской территории уменьшаются на 50%.

Табак (Tobacco): +10 золото (Gold), +10 знание (Knowledge)
Здания и «чудеса света» строятся на 10% быстрее.

Уран (Uranium): +20 знание (Knowledge), +20 нефть (Oil)
Ядерные ракеты производятся на 10% быстрее и стоят на 5% дешевле.

Вино (Wine): +10 еда (Food), +10 знание (Knowledge)
Цена апгрейдов юнитов ниже на 20%.

Шерсть (Wool): +10 древесина (Wood), +10 знание (Knowledge)
Горожане производятся на 33% быстрее и стоят на 15% дешевле.

Киты (Whales): +10 еда (Food), +10 металл (Metal)
Скорость кораблей увеличивается на 20%.



Ядерный удар заставляет на время зажмуриться.

ДЕНИС МАРКОВ (MARKOV@GUIDES.RU)

САМЫЕ ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ, О СУЩЕСТВОВАНИИ КОТОРЫХ НИКТО НЕ ДОГАДЫВАЕТСЯ

Клавиши [F], [T], [M] и [G] позволяют вам быстро продать 100 единиц еды, леса, металла и нефти, соответственно. Те же клавиши с нажатым [SHIFT] позволяют приобрести то же количество тех же ресурсов.

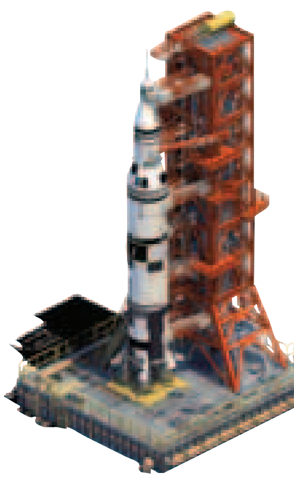
Выбрав юнита и нажав на [HOME], вы автоматически выберете все юниты этого типа.

Нажав на [.], можно выбрать свободного крестьянина. Нажав на [.] два раза – всех незанятых крестьян. Трижды – всех крестьян вообще. То же самое справедливо для военных юнитов, если нажимать [,].

Если вы выберете несколько боевых единиц и щелкните правой кнопкой мыши на вражеском здании, предварительно нажав [ALT], атаковать постройку будут только осадные юниты (они наносят зданиям наибольший урон). Остальные воины займут оборонительную позицию и будут защищать технику.

и противнику вынужденные закупки обойдутся дороже. Если вы превосходите оппонента в развитии, можете быстро скупить нефть. Этот ресурс, после появления, превращается едва ли не в основной, и без него противникам придется туго.

***



Ядерное оружие способно решить исход игры моментально. Одна ракета – и войска вашего соперника дружно клеят ласты. Только не увлекайтесь. Если во время одной битвы произойдет десять ядерных взрывов, наступит Армагеддон, и всем игрокам будет засчитано поражение.

***

Попав на территорию врага и уничтожив его юниты, первым делом принимайтесь за военные здания. Будет обидно, если враг отобьется вновь изготовленными войсками. Не переставайте постоянно засылать в район боя (вернее, теперь уже погрома) подкрепление.

***



Вот эта стройплощадка, на которой сейчас вкалывают гастарбайтеры со всего Древнего Рима, скоро превратится в Колизей.



Еще пара секунд, и вражеская столица будет захвачена. А отбивать ее после ядерного удара уже нечем.

Старайтесь пользоваться специальными способностями вашей нации. Соответственно, перед началом игры выбирайте ту сторону, преимущества которой наиболее полно удовлетворяют ваши запросы. Хотите нападать, выбирайте «атакующую нацию». Предпочитаете долгое развитие – обратите внимание на расы с соответствующими параметрами и т.д.

***

Заработанные награды (Tribute) можно тратить на увеличение силы городов и на покупку карт. Чем сильнее ваш город, тем в более выгодных условиях вы начинаете игру. Бонусы нужны для получения преимуществ в любом удобном вам бое. Карты с красным фоном применяются прямо на стратегической карте. Если же фон синий, то такую карту вы сможете использовать лишь в сражении, активировав ее в начале битвы.

Используйте карты с умом. Самые сильные берегите и применяйте их при атаках столиц вражеских наций.

***

Многим кажется, что за время, отведенное для кампании, завоевать весь мир нереально. **Подсказка**: для того чтобы в ваше владение перешли все регионы, принадлежащие определенной нации, завоюйте столицу. На самом деле двадцать один ход – это крайность. Все можно сделать гораздо быстрее.

***

Не стесняйтесь прибегать к дипломатии, особенно на высоком уровне сложности. Всегда приятно получить подкрепление в тяжелой битве и обезопасить себя на некоторое время от атак соседа.

***

Эффекты от нескольких заводов по переработке нефти складываются. Одно здание увеличит добычу на 33%, два – на 66% и т.д.

***

Не забывайте о войсках ПВО. Огромная армия может быть стерта в порошок несколькими самолетами.

***

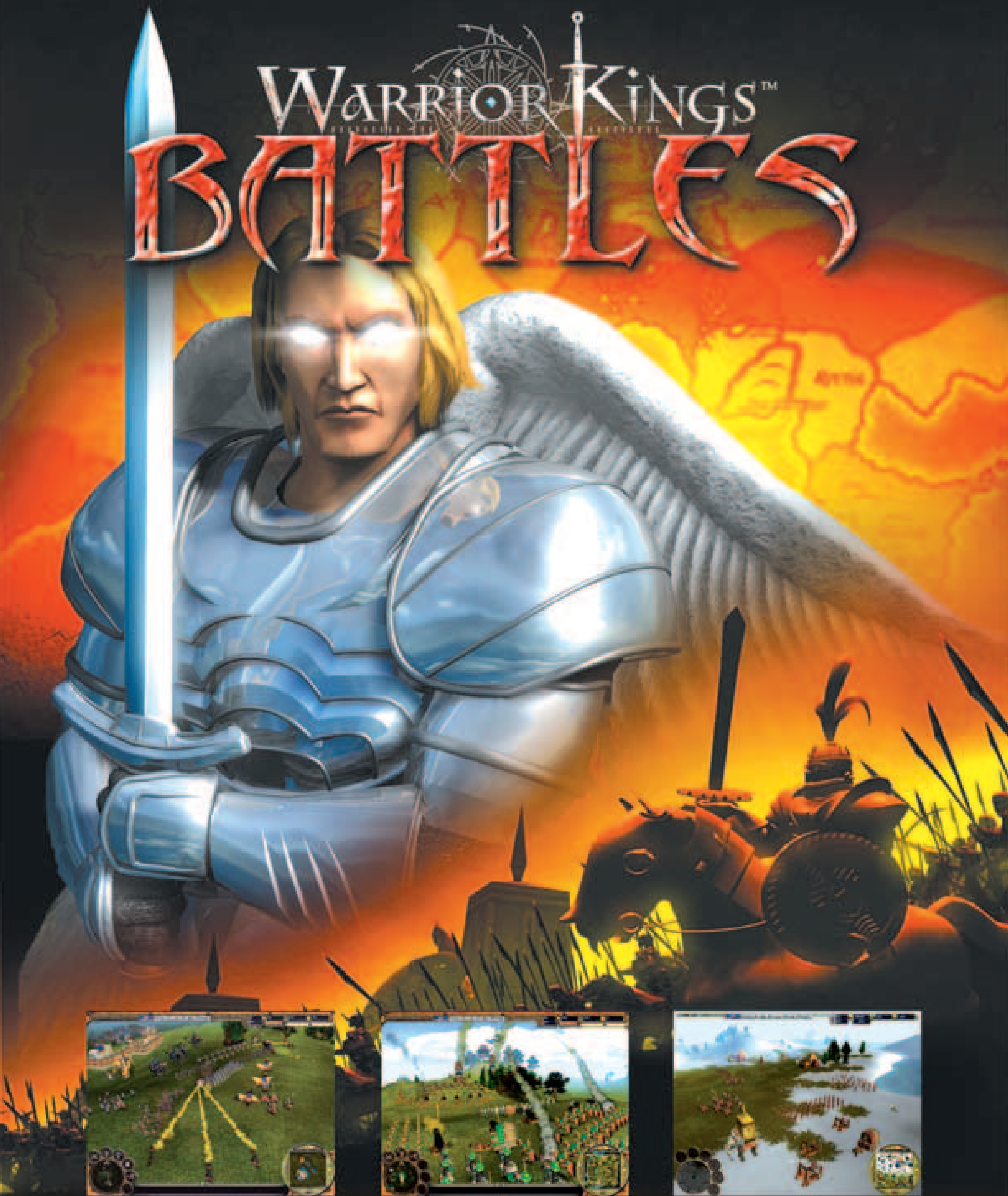
Имейте ввиду, что взрывная волна от выстрелов ваших орудий наносит урон как вражеским, так и союзным юнитам.



Благосостояние государства уже находится на приемлемом уровне. Однако рабам, занятым на лесоповале, до этого нет никакого дела.



Выиграв миссию, можно получить бонусную карту, добавку ресурсов, источник редких ресурсов и Supply Center – возможность разместить на стратегической карте еще одну армию.


Warrior Kings™
Battles

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН_ZONTIQUE@GAMELAND.RU

MASSIVE ASSAULT

ОСОБЕННОСТИ ВЕДЕНИЯ ПРАВИЛЬНОЙ ВОЙНЫ

Мы снова пишем о прохождении хороших варгеймов. На сей раз это Massive Assault, определенно лучшая игра в своем жанре, на две головы (и хвост) превосходящая все, что было создано до нее. Разумеется, можно (нужно!) пользоваться всеми «фирменными» варгеймерскими тактиками, но есть и некоторые специфические моменты, о которых мы сейчас и поговорим.

1 Отличительная особенность Massive Assault – собственная системы ресурсов, основанная на контроле над территориями. Каждая страна в конце хода приносит вам некоторое количество средств, которые вы и будете тратить на закупку боевой техники. Помните, что создаваемый таким образом юнит можно выставить на карту только в пределах производящего его региона. Поэтому в тылу имеет смысл производить мобильные авиацию и флот, а ближе к линии фронта – бронемашины, танки и особенно медлительную артиллерию.

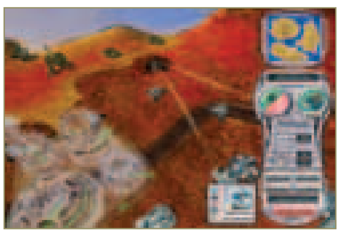
2 Если на территории страны находится хотя бы один юнит противника, она считается осажденной и не может производить военную технику. Очень важно внимательно следить за границами. Если даже одна-единственная жалкая багги проникнет на вашу территорию, вы немедленно получите «партизанский» бонус – несколько юнитов на выбор – но уже не сможете наладить нормальное производство, подкрепления придется подводить из соседних регионов. Если врага не выбить сразу же, изнурительная битва будет обеспечена.

3 Захватить (равно как и потерять) регион можно только полностью очистив его от неприятеля и введя войска в столицу. Авиация может базироваться только в городах, а потому своевременный их захват избавит вас от лишней головной боли – никак иначе с ВВС противника разобраться нельзя. И наоборот, если на вас нападают, во что бы это ни стало удерживайте столицу – самолеты наносят всего по одной единице повреждений, но обладают огромным радиусом поражения и очень помогут в уничтожении артиллерии противника.

4 Ни в коем случае не стоит недооценивать пользу, которую приносят самые легкие юниты в игре. Да, они бесполезны в нападении, но совершенно незаменимы при ведении затяжной обороны. Зеленый новобранец в Massive Assault пустит в бой орду танков и будет наголову разбит таким же количеством ЛБМ при поддержке буквально одной-двух ракетных установок. «Трайк» в бою – пушечное мясо. Его задача состоит не в уничтожении противника, а в его удержании. Если враг атакует границу в удобном для вас месте (классический пример: в ущелье), то пара-тройка ЛБМ смогут дюжину ходов сдерживать его натиск. Слава богу, потерю любой из машин легко восполнить в конце хода – стоят они сущие копейки.



5 Подробнее о странах и континентах. В самом начале игры в режиме мировой войны все страны полностью нейтральны, вам нужно будет «раскрыть» двоих союзников, из которых и вырастет ваша империя. Нет никакого смысла выбирать два региона, расположенных в разных частях карты. Наоборот, чем они ближе – тем лучше. В идеале между ними должна быть одна нейтральная (а еще лучше – враждебная) страна. Тогда на следующем же ходу уверенно начинайте атаковать ее по двум направлениям. Никогда не откладывайте наступление из одной только предосторожности. Города берет в первую очередь смелость, за ход промедления противник может произвести целую армию, которая и решит исход сражения.



6 Если вы чувствуете, что бой (но не войну!) вам не выиграть, постарайтесь измотать оппонента. Пока в регионе остаются юниты обеих сторон, ни одна из них не сможет ничего там создавать. Оцените злость нуждающегося в подкреплениях противника, который не может начать производство только потому, что какой-то еле живой мех глубоко в тылу вот уже десятый ход бегает кругами от орды разъяренных ЛБМ! Ничто так не действует на врага, как психологическое давление.



7 Следите за тем, что происходит за линией фронта. «Тумана войны» в игре нет, и вы прекрасно можете видеть, чем в каждый момент времени занят соперник. Если он решил выстроить танки в линию вдоль какой-то границы, знайте – это не на парад. Если враг захватывает нейтральную зону на севере – почему бы в это время не напасть на него с юга? Неожиданное вторжение не позволит ему создавать подкрепления на месте, а вернувшиеся основные силы вы встретите уже во всеоружии.

8 Обратите внимание, что уничтоженная техника до конца хода будет занимать место на карте, не давая атакующим встать вместо нее. Защищайте артиллерию. Иногда один бесполезный транспортник, оказавшийся на нужном шестиугольнике, может спасти сразу несколько бесценных ракетниц. Не стесняйтесь подставлять танки с «единичкой» здоровья – этим вы сохраните куда более важную технику.

9 Если в регионе вот уже который ход идет жестокая сеча, сражайтесь за него всеми правдами и неправдами. Выбивший врага получит возможность создать себе армию на деньги, накопленные регионом за все военное время. Обычно это довольно приличная сумма, серьезным образом меняющая баланс сил. ■








1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
Лучший российский игровой дизайн от лучшего российского разработчика 2003 года!
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА ЕЩЕ НИКОГДА НЕ БЫЛА ТАК БЛИЗКА К РЕАЛЬНОСТИ!
ОПЕРАЦИЯ
S2 Silent Storm
1943 год. Пока весь мир охвачен войной, новая сила стремится к власти.
Только настоящим профессионалам под силу предотвратить катастрофу, масштабы которой еще не может оценить ни одна из воюющих сторон.
Возглавьте команду элитных бойцов, вступайте в войну без правил и ограничений!
Ваш отряд — лучшие бойцы из 40 диверсантов тридцати национальностей
Ваш арсенал — более 75 видов оружия: от метательных ножей до станковых пулеметов и экспериментальных образцов
Ваш путь к победе — тотальное разрушение зданий и объектов, засады и стремительные атаки коварные удары в спину, бесшумное устранение часовых и многое другое!
games.1c.ru
www.nival.com
Выход: 3 квартал 2003 года
Операция Silent Storm © 2003 Nival Interactive. Все права защищены. «Silent Storm» — зарегистрированный товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».
Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE

ТЫ ПОМНИШЬ, КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ?

Что мы хотим? Поведать одну историю. Историю чего? А как называется этот журнал? «Страна Игр»? Тогда почему бы не обратиться к истории игровой индустрии, начиная с самых ее истоков? Начиная с того момента, когда и индустрии-то еще не существовало.
С этого номера мы запускаем публикацию линейки тематических «исторических» материалов. Все вы привыкли рубрике «Ретро». Но на этот раз мы решили копнуть немного глубже, нежели обычно. Наши читатели должны знать, где находятся корни такого сверхпопулярного ныне явления, как компьютерные и видеоигры.

АЛЕКСЕЙ «PINBALL WIZARD» БЕСПАЛЬКО
rockmag_net@fromru.com

ПРЕЛЮДИЯ

С чего начнем? Ну, уж не с механических счетных машин, это точно! Как бы не так! Еще несколько недель назад в разговоре об этой статье я в шутку предполагал, что и из машины Бэббиджа кто-то тоже делал для себя развлечение. И вот совершенно неожиданно натолкнулся на сведения о том, что, оказывается, среди трудов Чарльза Бэббиджа, эсквайра, великого изобретателя, создавшего первый программируемый с помощью карточек компьютер (до этого таким способом программировался ткацкий станок Жозефа Мари Жаккарда, вышивавший узоры) и первый спидометр, есть исследование игры в крестики-нолики с целью конструирования играющей в них машины. Что дальше – игры на счетах? Нет – тут есть проблема с классификацией – счеты, даром что так называются, фактически ничего не считают, а лишь помогают структурировано запоминать - но при определенном желании и эту границу можно преодолеть (все же мы не бюрократы), а пока автор совсем не выжил из ума, переместимся в середину прошлого столетия.

ИСТОРИЯ НАЧИНАЕТСЯ. ШАХМАТЫ

Вольный киберсерфер, захотевший узнать о ранней истории компьютерных игр, обречен плутать по закоулкам и должен быть готов к тому, что многие линки мертвы задолго до того, как он решил начать свое расследование. Все это похоже на работу криминалиста, которому приходится восстанавливать действительный ход событий по путаным показаниям свидетелей. Сведения о первых шагах компьютерных игр зачастую обрывочны и редко где – либо упоминаются. Неудивительно – эти проекты обитали в лабораториях и редко выходили за их пределы. Надо сразу сказать, что никто в точности не знает, кто изобрел самую первую компьютерную игру – тут уж все зависит от определения компьютерной игры (ну, и определения компьютера, конечно). Но я попытался подойти к истине максимально близко, а решать, что называть компьютерной игрой, предлагаю каждому для себя.

Начну с личности, упоминание имени которой в сочетании с терминами «компьютер» и «игра» датировано раньше всех мною найденных. В 1950 году известный ученый Клод Шеннон, указавший на то, что все, в сущности, можно выразить нулем и единицей, опубликовал две статьи, впервые затронувшие тему программирования шахмат на компьютере – A Chess-Playing Machine в февральском номере журнала Scientific American и Programming a Computer for Playing Chess в Philosophical Magazine №41. Шеннон не ставил своей задачей научить компьютер играть в шахматы – скорее шахматы были средством для отображения логической проблемы, и важно было показать, как компьютер может с ней справиться. Шахматы – игра логическая, и в ней есть четкая цель.



Чарльз Бэббидж собственой персоной.

В статье Шеннон упоминал, что если шахматная программа будет просто просчитывать все возможные варианты развития событий, ей потребуется время не меньшее, чем десять миллиардов возрастов вселенной, чтобы сделать только первый ход! Поэтому нужно искать другие пути – например обсчитывать все ходы подряд в разумных количествах, или научить компьютер выбирать самые перспективные варианты.

Через год Алан Тьюринг написал программу, которая симулировала игру, но существовала она только на бумаге. Первый запуск шахматной программы состоялся только в 1956 году на компьютере со звучным названием MANIAC-1 (11kHz, 600 слов памяти). Игра была упрощена – поле 6x6, но компьютер уже умел побеждать неопытных игроков.

Заканчивая шахматную тему нельзя не упомянуть о первых случаях состязания между собой компьютеров, находящихся на расстоянии тысяч километров друг от друга. В 1966 году советская шахматная программа одержала верх над стэнфордской программой для IBM 7090. Вскоре программа Гринблата MacHack 6 выиграла массачусетский чемпионат у человека с шахматным рейтингом 1510 (коэффициент Эло, вычисляемый по количеству очков, которые шахматист набрал в турнирах - у Каспарова, например, он более 2800), а потом и состязание с русской программой. Устроители тех мероприятий сталкивались с законом, запрещавшим «...передавать код любого рода, включая шахматные ходы...».

В последнем случае обмен ходами происходил через пункт связи в Швейцарии.



Клод Шеннон, один из первых «игровых» теоретиков.



A Chess-Playing Machine

Знаменитая статья Клода Шеннона.

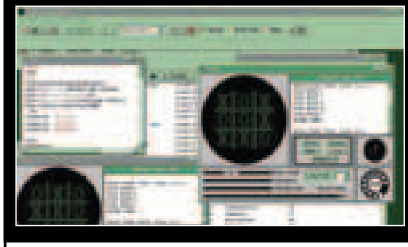
РОЖДЕНИЕ ИДЕИ

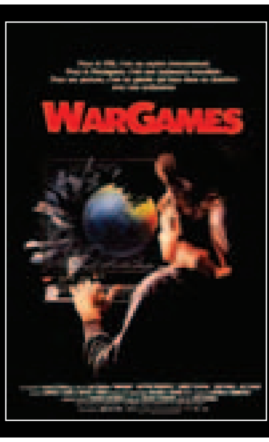
«Сделай лучший телек во всем мире!» – такое «простое» задание получил в 1951 году от своего шефа Сэма Лэкоффа 29-летний Ральф Баер – инженер телевизионной компании Loral. Неизвестно, что он там наизобретал, но одна из находок показалась бредовой дяде Сэму – Ральф предлагал на телевизоре играть в игры. Ну – ну... Считается, что концепция видеоигры как таковой, то есть игры на экране с использованием компьютера, принадлежит именно ему. Снова к своей идее Баер вернулся лишь через пятнадцать лет, и на этот раз он довел дело до конца – результатом изысканий стала первая в мире игровая приставка Magnavox Odyssey. О ней мы надеемся рассказать вам в одном из последующих номеров «СИ».

MACHINE VS MACHINE

ВОЕННЫЕ ИГРЫ

Если запустить одновременно две копии симулятора, окажется, что сам с собой EDSAC играет вничью. В фильме WarGames 1983 года военный компьютер WOPR по прозвищу Джошуа, сыграв с собой несколько партий, убедился в бессмысленности ядерной войны – как и в крестиках–ноликах, выиграть в ней возможно, только если ее не начинать.





THEY LIVE!

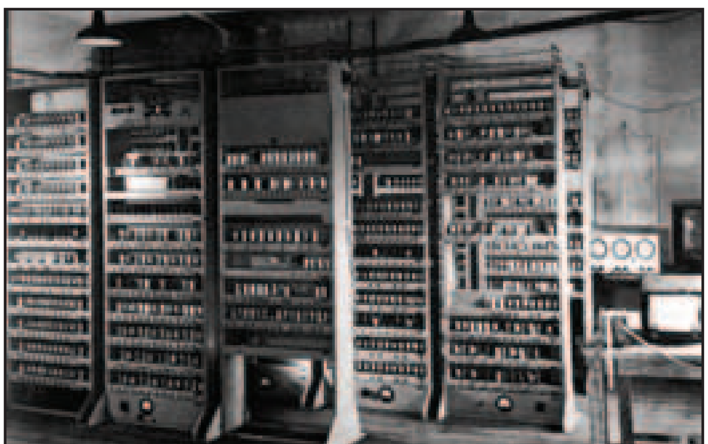
В 1952 А.С. Даглас из Кембриджского университета написал кандидатскую диссертацию о взаимодействии компьютера и человека, проиллюстрировав ее программой графической игры в крестики-нолики, которая работала на машине EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator), оснащенной катодно-лучевой трубкой с разрешением 35x16 пикселей (на фото блок из трех штук находится в глубине справа). Игра велась против компьютера, который пытался победить. Симулятор этой машины доступен на http://www.dcs.warwick.ac.uk, в комплект входят несколько демонстрационных программ, среди которых и эта.

Надо сказать, что поначалу в нее довольно-таки интересно играть – ходы набираются при помощи телефонного диска, а информация о том, кто выиграл, выводится на бумажную ленту. Но когда в двадцатый раз партия оканчивается ничьей (EDSAC производит порядка 600 операций в секунду, поэтому шансы на выигрыш сами понимаете какие)... Это, а также то, что программу невозможно было просто взять и переписать на другой компьютер, так как был создан только один EDSAC, являются причиной не самой большой известности игры.

В том же 1952 году Артур Сэмьюэл написал программу игры в шашки для IBM 701, первого коммерчески произведенного «синим гигантом» компьютера. Перед публичной демонстрацией глава и основатель IBM сэр Томас Дж. Уотсон отметил, что она повысит цены на акции IBM на 15 пунктов, так и вышло. В 1954 программа была переписана для IBM 704, было добавлено необычное свойство – она училась игре в ее процессе, училась, даже когда играла сама с собой. По теории игр начали издаваться книги – такой была The Complete Strategyst Джей Ди Вильямса (J. D. Williams), изданная в 1954 году.

Остается добавить, что тогда же начали появляться военные симуляторы, и компьютер научился играть в блэкджек.

Дальше идет официальная часть – если вы возьметесь изучать историю компьютерных игр сами, то имя следующего достопочтенного господина вам будет встречаться очень и очень часто.



Монструозный EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator). С ним можно было играть в крестики-нолики.

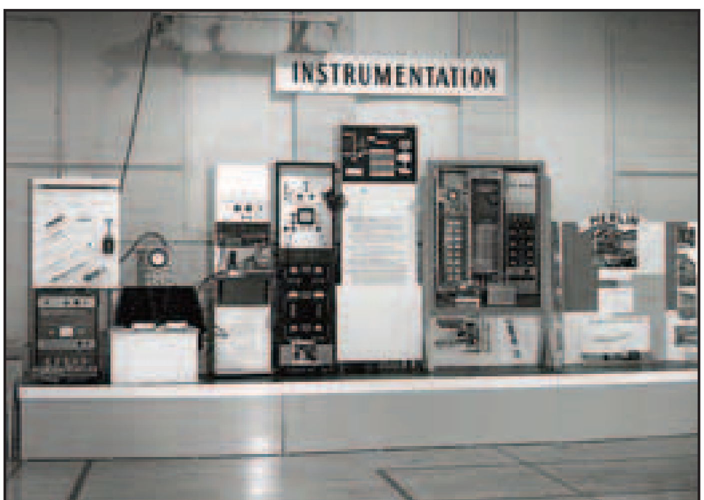


Артур Сэмьюэл (крайний справа) с друзьями.

ОФИЦИАЛЬНАЯ ЧАСТЬ

Последние 20 лет считается, что первую компьютерную игру, «Tennis for Two» изобрел Уильям Хайджинботэм в 1958 году. Все началось в Брукхэвенской лаборатории (Лонг Айлэнд, США), занимавшейся исследованиями в области ядерных технологий.

Холодная война была тогда в самом разгаре, и американскому правительству нужно было показать народу, что преимуществом в этом конфликте обладает именно США. С этой целью и были организованы экскурсии по лабораториям, где устраивались некие подобия презентаций со стендами, фотографиями и так далее. Каждый отдел должен был подготовить свою. Хайджинботэм видел, что статичные экспозиции не очень-то интересуют посетителей, поэтому после некоторых раздумий он выдвинул идею игры в теннис на экране, которой можно было бы управлять при помощи компьютера. С техническим специалистом Робертом Двораком они занялись разработкой проекта. Было решено использовать аналоговые компьютеры Donner 30 – вследствие их сравнительной дешевизны. Через несколько недель, в конце 1958 года, картина была такой: 5-дюймовый осциллоскоп был присоединен к компьютеру, к которому также подключались 2 контроллера в деревянных корпусах, на каждом из них располагались поворачивающаяся ручка - ею задавался угол отскока, и кнопка для удара. На экране отображалась сетка, где, повинуясь законам физики, скакал мячик; фигур игроков видно не было. Интерес к сей штуковине был огромен – подростков, охваченных первыми приступами игромании, приходилось буквально отталкивать от дисплея. Естественно, возникла благородная мысль взимать плату за игру, но при одном взгляде на агрегат становилось понятно, что прибыли вряд ли окупят затраты на его содержание. Поздние версии позволяли играть на Луне или Юпитере – с соответствующей гравитацией. Инсталляцию разобрали после 1959 г., ее части использовались для других проектов (на цветных фотографиях запечатлен восстановленный вариант). Так как идея была слишком уж очевидной, у Вилли не было и мысли ее запатентовать. Вся штука в том, что этого ему сделать не удалось бы в любом случае – так как работал он на казенном оборудовании, все на нем созданное автоматически считалось собственностью правительства США. Tennis for Two был забыт до тех пор, пока в 1983 году Дэвид Эл, редактор журнала Creative Computing (человек с теми же именем и фамилией в начале 70х работал в Digital Equipment Corporation (DEC)), сохранивший воспоминания о той лаборатории с юности, не привлек к нему внимание общественности. С Magnavox (фирма – первый производитель приставок, оформившая, к тому же, первый патент на видеоигры) затеяли судебные тяжбы, впрочем, ни к чему хорошему или хотя бы мало-мальски интересному они не привели. Тем не менее, запомните это имя: Уильям Хайджинботэм – изобретатель первой популярной компьютерной игры Tennis for Two. А я с опаской приставлю его к титулу изобретателя первой realtime-игры.

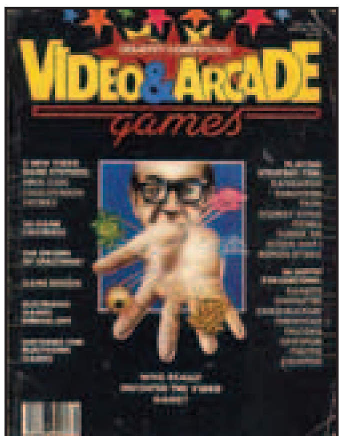


Стенд на базе аналогового компьютера Donner 30. Здесь посетители могли познакомиться с Tennis for Two (1958 год).

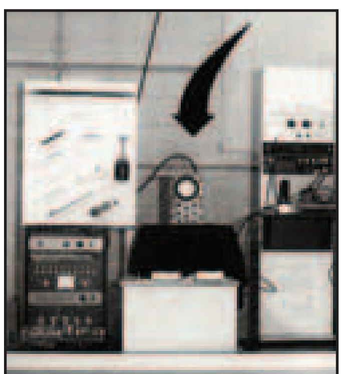
SPACEWAR!

Spacewar, созданная в 1962 году студентами MIT, из всех ранних игр оказала наибольшее влияние на общественность и, оставив прямых потомков, по сути, породила индустрию.

Ядро разработчиков Spacewar составили Уэйн Уитанен – математик и скалолаз, Дж. Мартин Граетц, который к тому времени уже успел несколько раз опубликоваться и Стив «Слаг» Рассел – специалист по паровым поездам и искусственному интеллекту (хорошее сочетание), он то и выполнил основную часть работы по программированию. Всем было приблизительно по 25 лет.



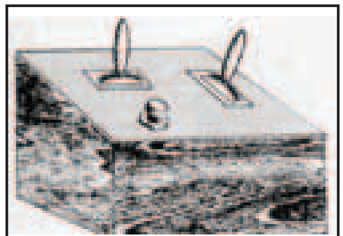
Если бы не эта книга, о Tennis for Two могли бы и не вспомнить.



Знаменитый 5-дюймовый осциллоскоп.

Дж. М. Граетц (один из создателей Spacewar): «Когда компьютеры были в диковинку, люди при первой возможности приходили взглянуть на их действие, и были нередко разочарованы, ведь, на самом деле, смотреть было не на что – это просто рутинная работа. На экране же телевизора постоянно что-то происходит – вот почему его можно смотреть несколько часов подряд. На день открытых дверей в MIT, к примеру, люди приходили, чтобы часами вглядываться в катодно-лучевую трубку компьютера Whirlwind. Что они в ней видели? Прыгающий мячик».

В 1961 году в MIT появился компьютер PDP-1 от фирмы DEC: достаточно быстрый, достаточно дешевый («всего $99999 плюс транспортировка и монтаж»!) и, самое главное, достаточно удобный, чтобы его можно было использовать более–менее легкомысленно. Граетц: «Это был первый компьютер, не предполагавший наличия ученой степени и терпения Будды, чтобы загружать его с утра; ты мог включить его в любое время, просто щелкнув тумблером и точно так же выключить, когда работа сделана. Мы не видели ничего подобного до этого».

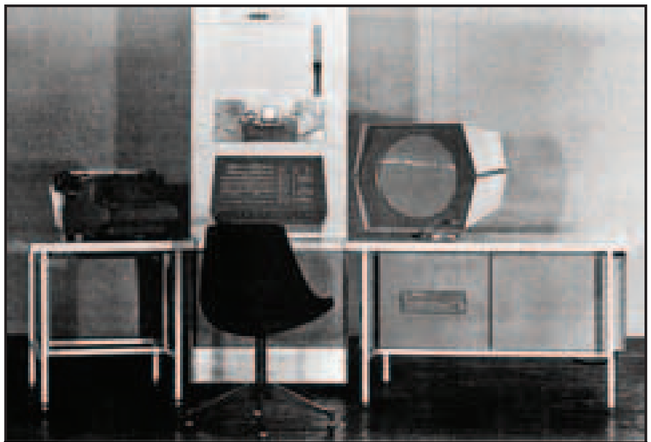


Набросок джойпада для Spacewar.

Рассел: «Кто-то делал небольшие программы, которые генерировали довольно – таки забавные комбинации, вроде калейдоскопа. Не самая лучшая демонстрация, ведь этот дисплей мог делать почти все! Так что мы стали размышлять, что бы было действительно интересным для отображения на нем».

Граетц: «Хорошая демонстрационная программа должна была соответствовать трем критериям:

1. Она должна демонстрировать как можно больше возможностей компьютера и использовать эти возможности по максимуму.
2. Она должна быть интересной - каждый ее запуск не должен быть похожим на предыдущий.
3. Она должна вовлекать зрителя самым непосредственным образом – короче, она должна быть игрой.



PDP-1 – быстрый, дешевый и удобный. По меркам начала 60-х годов. Именно на нем и работала Spacewar.

Уэйн сказал: «Смотрите, вам нужно действие и какое-то подобие уровня сложности. Это должна быть игра, где тебе нужно было бы управлять штуками, которые двигались бы по экрану – как, например, хм-м...космические корабли. Что-то вроде исследовательской игры, или гонки, или соревнования... битвы, может быть». «КОСМИЧЕСКАЯ ВОЙНА!» – закричали все.

Основные правила были разработаны быстро. Должно было быть, по меньшей мере, два космических корабля, каждый из которых управлялся бы переключателями. Корабли должны иметь запас ракетного топлива и какой то тип оружия: луч или ракету. Для совсем безнадежных ситуаций не помешала бы кнопка паники...ага – уход в гиперкосмос! А что еще остается? По большому счету, это все.

Вдохновение они черпали из научно-фантастических книг Эдварда «Дока» Смита конца сороковых годов, таких, как Skylark и серия о линзменах. Их герои частенько попадали в ситуации с погонями через всю галактику, и им приходилось соображать, как спастись от очередного космического злодея. Книги неоднократно издавались и в России, так что если кто-то захочет создать свою Spacewar, найти хотя бы электронную копию не составит труда.

В классической версии Spacewar 1962 года, в которую можно сыграть онлайн по адресу http://agents.www.media.mit.edu/groups/el/projects/spacewar/ присутствовали два корабля – Needle и Wedge, задачей которых было взорвать друг друга. В центре экрана было солнце с гравитацией (идея и код – Дэн Эдвардс), при столкновении с ним корабль сгорал, все это происходило на фоне модели звездного неба, позаимствованной из программы Expensive Planetarium Питера Сэмсона. Друзья Алан Коток (в том же 1962 году он написал известную шахматную программу MacHack для IBM 7090, проверявшую 1100 позиций в минуту; впоследствии трудами других программистов появлялись новые версии MacHack) и Роберт Сандерс из Tech Model Railroad Club наскоро собрали контроллеры.

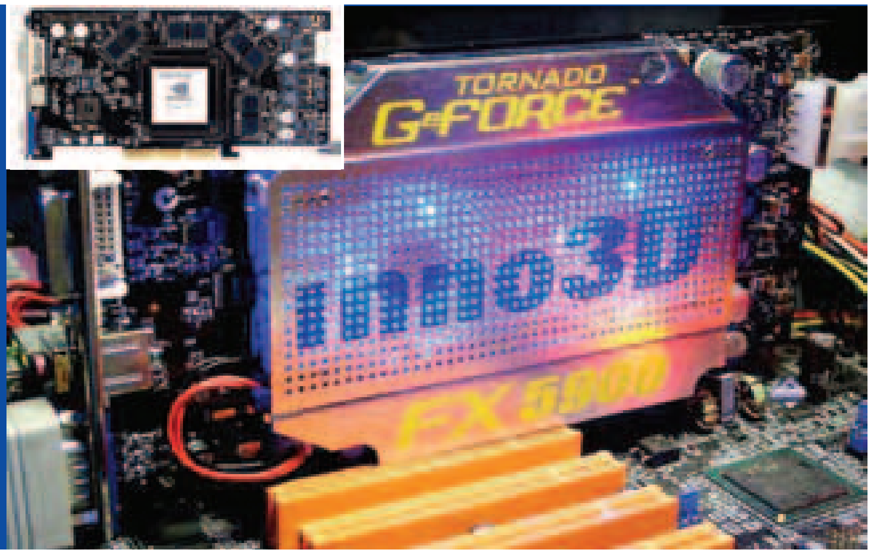


Легендарнейшая Spacewar (1962 год).

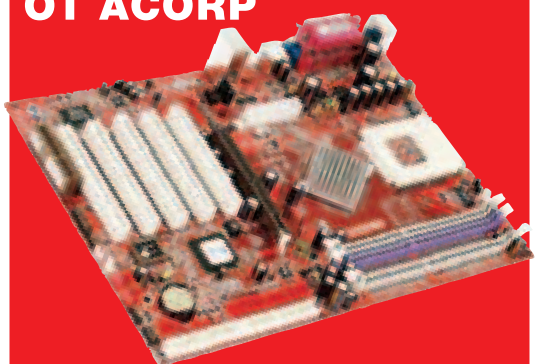
Стоит ли говорить, что игра стала хитом! Spacewar и выглядит, и играется для своих лет просто здорово. Несмотря на относительную простоту концепции, динамичность и некоторые, присущие только этой игре особенности (вы бы знали, какие пируэты можно выписывать, пользуясь гравитацией звезды!) могут надолго задержать внимание геймера даже сегодня. Эх, был бы еще счетчик побед и поражений... Через несколько недель игра была переписана и на другие компьютеры (а ведь PDP-1 был очень популярной моделью – было продано аж 49 штук!). Преподаватели радовались тому, что студенты безболезненно учатся программированию, добавляя в игру все новые и новые возможности, появились такие версии как Minnesota Hyperspace, в которой можно было становиться невидимкой или 2,5D Spacewar, позволявшая наблюдать мир из глаз пилота. Проводились чемпионаты. В 1971 году на основе концепции Spacewar был создан первый видеоигровой автомат Computer Space. Но об этом мы расскажем вам в другой раз. ■

ТОРНАДО!

Компания Inno3D, славящаяся дешевизной и хорошим качеством своей продукции, выпустила видеокарту Tornado GeForce FX 5900 128MB. Новый адаптер, снабженный аналоговым и цифровым выходами и VIVO с кодером NTSC/PAL TV и декодером MPEG-2, имеет поддержку технологий UltraShadow и nView (одновременная работа с несколькими мониторами). Ускоритель оборудован 256-битным интерфейсом памяти и совместим с DirectX 9.0 и OpenGL 1.4. Новинка имеет 400 МГц RAMDAC и обеспечивает разрешение вплоть до 2048x1536 (75 Гц). В комплект поставки входят пять демоверсий игр: Delta Force: Black Hawk Down, Ghost Recon, Red Faction, Vietcong, Serious Sam: The Second Encounter, полноценный Comanche 4; freeware-версия 3DMark 2003, видеоплеер InterVideo WinDVD и видеоредактор InterVideo WinDVD Creator. ■

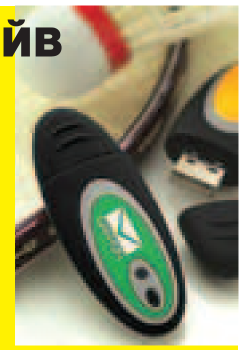


БЮДЖЕТНАЯ ПЛАТА ОТ ACORP



Широко известная в нашей стране (в основном, благодаря недорогим модемам) компания Acorp объявила о выпуске материнской платы для процессоров AMD Athlon, Athlon XP, Duron. Новинка, получившая индекс 7NFU400, основана на чипсете nForce2 Ultra 400 от nVidia, снабжена тремя слотами DDR DIMM и поддерживает в общей сложности до 3 Гбайт памяти типа PC3200. Модель оборудована шестью портами USB (2.0/1.1), контроллерами AGP 4X/8X и 3.0 8x с частотой 533 МГц и UDMA 66/100/133. Устройство имеет защиту от перегрева процессора: в случае превышения максимально допустимой температуры или остановки вентилятора компьютер сразу выключится. Кроме того, присутствует опция мониторинга состояния системы. Создатели платы обещают хорошие оверклокерские возможности и «особую антивирусную архитектуру». ■

ПРОРЕЗИНЕННЫЙ ДРАЙВ



Компания Canyon объявила о пополнении своего семейства портативных устройств хранения информации CN-USB20RD0xxx (последние три цифры в названии устройства показывают емкость накопителя в мегабайтах). CANYON USB Flash Rubber Drive является USB-драйвом, выполненном в очень оригинальном, как бы «прорезиненном» корпусе размером 6.7x2.5x1.3 см и весом 20 г. В линейку входят модели емкостью 128, 256 и 512 Мбайт. Все устройства имеют интерфейс USB 2.0 и обратную совместимость с USB 1.1. CN-USB20RD0xxx будет поддерживаться операционными системами Windows 95/98/Me/2000/XP и Mac OS 8.6+ (в случае с Mac OS 8.6+ работает только USB 1.1). При использовании этого USB-драйва вы можете защитить ваши данные паролем. Информация на новом накопителе может храниться до 10 лет. ■

ПРОДВИНУТАЯ DV-КАМЕРА ОТ SONY

Компания Sony анонсировала новую DV-камеру, получившую название Handycam DCR-PC330. Основное достоинство этой модели состоит в том, что она обладает 3.3-мегапиксельным сенсором и объективом Carl Zeiss Vario-Sonnar T (10x оптический и 120x цифровой зум). Новинка имеет поддержку формата 16:9 и может работать длительное время без перезарядки – ее аккумулятор рассчитан на беспрерывную девятичасовую работу. Устройство использует носители Memory Stick и Memory Stick PRO, также имеются интерфейсы USB, I.Link и DV In/Out. Handycam DCR-PC330 снабжена функцией прямой печати снимков на принтеры с PictBridge и записи фильмов на DVD (на VAIO при помощи i.LINK). Продажи новой камеры начнутся в Европе в октябре. ■



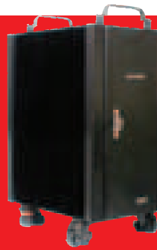
КОМБАЙН ОТ ABIT



ABIT готовится к выпуску новой системы mini PC на основе чипсета Intel 865G + ICH5 (опционально ICH5-R). При этом будут использоваться процессоры Intel Pentium 4 с поддержкой двухканальной памяти DDR 400. Система будет иметь три слота PCI, один слот AGP 8x, два порта IEEE1394 и встроенный флэш-ридер, а также новую фирменную технологию охлаждения ABIT OTES и ABIT SoftMenu. Что касается возможности установки дополнительных устройств, то комбайн будет иметь два свободных пятидюймовых отсека. Корпус устройства выполнен в металлических оттенках, а в его левой части находится ЖК-экран с индикаторами, позволяющими следить за температурным режимом и тактовой частотой системной шины. На экране находится одиннадцать пиктограмм, отображающих режимы работы компьютера и индикатора; четыре кнопки осуществляют контроль и управление системой. К примеру, FSB процессора может регулироваться с передней панели с шагом 1 МГц. Система будет комплектоваться пультом дистанционного управления, с помощью которого возможен запуск аудио- или DVD-плеера, регулировка громкости звука. В скором времени новинка будет представлена на конференции компании в Барселоне. Перед выходом в серийный выпуск комбайн может претерпеть изменения дизайна. ■



ЧУДО-КОРПУС ОТ ZALMAN



Компания Zalman представила новую версию корпуса TNN500A (Totally No Noise), который, по заверениям разработчиков, позволит создавать практически бесшумные ПК. Этот корпус предназначен прежде всего для любителей тишины, так как в нем нет ни одного вентилятора. В корпусе установлен блок питания Zalman мощностью 330 Вт (также без кулера). Новинка сделана таким образом, что все нагревающиеся элементы компьютера (центральный процессор, графический процессор, жесткий диск) объединены теплопроводящей магистралью и сведены на стенку корпуса (это видно на фотографии): весь корпус представляет собой один большой радиатор, сделанный на 99 процентов из алюминия и имеющий к тому же приличные размеры – 400x286x607 мм. Вес всей конструкции составляет целых 21 кг. Новинка имеет три пятидюймовых и два 3.5-дюймовых отсека. По информации, полученной от разработчиков, производительность охлаждающего блока для процессора составляет 150 Вт/с (этого вполне достаточно для нормальной работы 3.06 ГГц Pentium 4), а для видеокарты – 50 Вт/с, что соответствует среднему тепловыделению GeForce FX. Поставки чудо-корпуса по цене $1180 начнутся в сентябре. ■



ГОЛУБОЙ СМАРТФОН

Компания Siemens начинает выпуск смартфона Siemens SX1, который был анонсирован еще в феврале этого года на конгрессе 3GSM World Congress 2003, проходившем в Каннах. Новинка выполнена на платформе Nokia Series 60 в абсолютно новом для Siemens дизайне. Смартфон может похвастаться встроенной цифровой камерой с возможностью видеозаписи, MP3-плеером и FM-радиоприемником. Синхронизация устройства с компьютером может осуществляться несколькими различными способами: при помощи Bluetooth, IrDa, USB или SyncML. ■

КРАТКАЯ СПЕЦИФИКАЦИ□ SIEMENS SX1:

Поддерживаемые диапазоны: GSM 900/1800/1900; GPRS Class 10
Габариты: 109x56x19 мм
Объем: 110 см3
Вес: 116 г
Автономная работа: до 200 ч в режиме ожидания, до 240 мин в режиме работы
Экран: 176x220, 65.000 цветов
Цвет корпуса: голубой
Поддержка MS Outlook 97, 98, 2000
Совместимость с Java J2MEtm MIDP1.0
Ориентировочная цена – 749.99 евро.

МИКРОПЛАТА

На рынке материнских плат укрепляется бренд Biostar. Компания выпустила бюджетную системную плату формата micro ATX Biostar M7NCG на базе чипсета nForce2, подходящую для процессоров AMD с частотой до 2.8 ГГц. Новинка поддерживает DDR400 и оснащена шестью портами USB 2.0, тремя слотами PCI, одним AGP 8x и одним CNR, а также двумя контроллерами Ultra DMA 66/100/133 и тремя слотами для установки памяти. Biostar M7NCG поддерживает шестиканальный звук, имеет ряд интегрированных устройств, среди которых сетевая карта (10/100 Мбит) и графический адаптер на основе GeForce 4 MX. Однако нужно отметить одну особенность ее работы – при использовании внутренней видеокарты установка 400 МГц памяти невозможна. Стоит отметить, что BIOS на новой материнской плате съемный (в отличие от большинства современных аналогов), так что в случае его порчи проблем с заменой не будет. В комплект поставки входит сама плата, книжка с инструкцией по установке и настройке, диск с драйверами, диск с программой Studio Fun! и Application Pack CD, включающий в себя Norton Antivirus 2003, Norton Ghost 2003 и Norton Personal Firewall 2003. ■



ОБЗОР СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ СИСТЕМ ОХЛАЖДЕНИЯ

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Новые игры требуют увеличения аппаратной мощи компьютера. А вместе с нею, как известно, растет и потребление энергии, следовательно, выделяется больше тепла. Производители «железа», в свою очередь, все больше уделяют внимания борьбе с нагревом электронных компонентов. В этом обзоре мы, отобрав несколько моделей наиболее распространенных в продаже кулеров различного назначения, предприняли попытку продемонстрировать разнообразие современных систем охлаждения.

THERMALTAKE VOLCANO 11-XASER EDITION

★★★★★



Назначение: охлаждение процессоров Socket A до AMD Athlon XP 3400+
Шум, дБ: 17–48
Скорость вращения, об/мин: 1300-4800
Радиатор: медь, ребра припаяны к основанию.
Потребляемая мощность, Вт: 2.4–8.4
Габариты (ШхГхВ), мм: 70x66x30.8 – радиатор, 80x80x25 – вентилятор

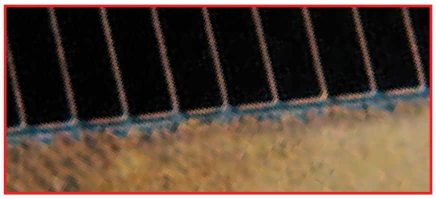
ЦЕНА (У.Е.): 25

Из всех моделей, представленных в нашем обзоре, это самый мощный кулер традиционной конструкции. Он комплектуется термодатчиком и независимым регулятором оборотов, причем их одновременное использование невозможно. Ручной регулятор контролирует скорость вращения вентилятора (ее измеряют в «оборотах в минуту» или



Термодатчик и регулятор из комплекта поставки Thermaltake Volcano 11 Xaser Edition.

test_lab благодарит компанию «Остров Формоза» (т. 728-40-04) за предоставленное оборудование.



Увеличенный вид соединения оребрения с поверхностью основания кулера Thermaltake Volcano 11 Xaser Edition

«об/мин», но на упаковке можно встретить сокращение rpm, имеющее тот же смысл и расшифровывающееся как rotations per minute). При изменении количества оборотов изменяется и уровень шума, который измеряется в децибелах или дБ (английский вариант – dBA). Это сложный физический параметр, обозначающий отношение уровня исследуемого шума к минимальной громкости звука, воспринимаемого человеческим ухом. Для практического применения стоит отметить, что уровень шума в 17-19 дБ воспринимается практически как тишина. 22-26 дБ не выделяются из дневного комнатного фона, шум в 35-48 дБ уже раздражает слух.

При использовании датчика температуры, который можно установить под процессор, скорость вращения вентилятора регулируется автоматически в зависимости от температуры в диапазоне 1300-4800 об/мин, при этом уровень шума изменяется от 17 до 48 дБ, а потребляемая мощность – от 2.4 до 8.4 Вт. Как правило, разъемы для подключения кулеров на максимальную мощность не рассчитаны, и их использование может привести к повреждению материнской платы. Для того чтобы этого избежать, в комплекте поставляется переходник, позволяющий подпитать вентилятор напрямую от блока питания как, например, жесткий диск. Конструкция переходника такова, что в систему поступает информация о скорости вращения вентилятора. Также возможно использование кулера только на минимальных оборотах и, соответственно, мощности. Хотя в этом случае необходимо контролировать температуру процессора. Этот кулер можно рекомендовать владельцам мощных процессоров, либо пользователям, прибегающим к разгону процессора.

Радиатор кулера представляет собой медную конструкцию, состоящую из массивного основания и присоединенных к нему тонких ребер. Медь больше подходит для изготовления радиаторов, так как существенно лучше передает тепло. К недостаткам можно отнести более высокую стоимость и сравнительно большой вес. Это может привести к тому, что при резком ударе или просто при сильной тряске во время перевозки системного блока кулер может оторвать крепления на разъеме процессора. Гарантия на матплаты, как правило, прекращается в случае каких-либо механических повреждений. А свободно «перемещаясь» внутри корпуса, радиатор наверняка попутно повредит видеокарту, PCI-устройства, не говоря уже о самой матплате. Поэтому мы не рекомендуем увлекаться излишне тяжелыми (свыше 400-500 г) конструкциями. В особо «горячих» случаях можно посоветовать альтернативные варианты, например, системы жидкостного охлаждения, которые справляются с тепловыделение гораздо лучше, нежели традиционные конструкции, состоящие из радиатора и вентилятора.

THERMALTAKE VOLCANO 9 COOLMOD

★★★★★



Назначение: охлаждение процессоров Socket A до AMD Athlon XP 3400+
Шум, дБ: 17-48
Скорость вращения, об/мин: 1300-4800
Радиатор: медь
Потребляемая мощность, Вт: 2.4-8.4
Габариты (ШхГхВ), мм: 80x80x78 – радиатор, 80x80x25 – вентилятор

ЦЕНА (У.Е.): 21

РАБОЧАЯ ТЕМПЕРАТУРА СОВРЕМЕННЫХ ПРОЦЕССОРОВ

Для Intel Pentium 4 нормальна температура 35-45 градусов в покое и 45-55 под нагрузкой. Предельной является температура 70 градусов, это, конечно, не значит, что при ее достижении процессор сгорает. Но мы настоятельно не рекомендуем использовать компьютер в таких условиях. Для процессоров AMD все примерно аналогично (40-50 и 50-65 градусов, соответственно), но у них предельная температура чуть выше – 85-90 градусов.

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

- GlacialTech Igloo 4310 Pro
- Thermaltake Aquarius II
- Thermaltake Hardcano 2
- Thermaltake Smartcase CoolMod FAN II
- Thermaltake Tiger I
- Thermaltake Volcano 9 CoolMod
- Thermaltake Volcano 11-Xaser Edition
- Zalman CNPS7000-AlCu
- Zalman CNPS6500B-Cu
- Zalman FB165

Эта модель, как и Thermaltake Smartcase CoolMod FAN II, предназначена для «моддинга» – одного из направлений в компьютерном дизайне. «Моддеры» помещают «начинку» своих компьютеров в прозрачные корпуса, устанавливают разноцветную подсветку, необычные системы охлаждения, и в результате получается единственный в своем роде шедевр высоких технологий. Вентилятор оборудован прозрачной накладкой, в которую встроены четыре светодиода. Два из них синего цвета, горят постоянно и подключаются вместо внешней лампочки питания, два других – красные – загораются при обращении к жесткому диску. Возможно подключение светодиодов к питанию напрямую, и тогда они будут гореть постоянно. По остальным параметрам Thermaltake Volcano 9 CoolMod аналогичен Thermaltake Volcano 11-Xaser Edition, за исключением того, что в комплект поставки входит простой регулятор температуры, который нельзя поместить на заднюю панель.

THERMALTAKE TIGER I

★★★★★



Назначение: охлаждение микросхемы чипсета Intel 845
Шум, дБ: 23
Скорость вращения, об/мин: 5000
Радиатор: алюминий
Потребляемая мощность, Вт: 1.32
Габариты (ШхГхВ), мм: 40x40x43

ЦЕНА (У.Е.): 9

Этот кулер является примером системы охлаждения микросхемы северного моста чипсета Intel 845. Радиаторы, идущие в комплекте материнской платы, могут быть недостаточно производительны; для их замены и предлагается этот кулер. Установка активного охлаждения (с вентилятором) приводит к снижению температуры чипа и допускает возможность некоторого разгона системы. К недостаткам можно отнести небольшое увеличение шума при работе компьютера, хотя вентиляторы видеокарты, блока питания и процессора обычно шумят гораздо сильнее. При подборе системы охлаждения для чипсетов важно обратить внимание на конструкцию крепления кулера, так как матплаты различаются как по конструкции и расположению микросхем, так и по способу крепления охладителей. Небольшие по массе кулеры можно крепить прямо к поверхности чипа при помощи специального термоклея, который придется приобрести отдельно.

GLACIALTECH IGLOO 4310 PRO

★★★★



Назначение: охлаждение процессоров Intel Pentium 4 до 3 ГГц
Шум, дБ: 35
Скорость вращения, об/мин: 4500
Радиатор: алюминий
Потребляемая мощность, Вт: н/д
Габариты (ШхГхВ), мм: 83x69x53, 70x70x15

ЦЕНА (У.Е.): 11

Охладители Glacialtech, имеющие в названии модели индекс Pro, предназначены для оверклокеров. Они имеют гораздо более производительный вентилятор, обеспечивающий лучшее охлаждение и большую стабильность системы, но при этом уровень шума повышается. Glacialtech Igloo 4310 Pro не имеет регуляторов скорости вращения, и поэтому требуется уточнить, можно ли ее изменять средствами материнской платы или же нужно приобрести такой регулятор отдельно. На кулер заранее нанесена термопаста, для предотвращения смазывания которой нижняя поверхность радиатора закрыта прозрачной пластиковой крышкой. Под торговой маркой Glacialtech так же выпускаются и другие охладители для домашнего использования с шумностью 19 дБ (Glacialtech Igloo Silent Breeze 462 под Socket A) и с золотым покрытием (Glacialtech Diamond 2000 и 4100 под Socket A и Socket 478 соответственно).
Радиатор Glacialtech Igloo 4310 Pro представляет собой монолитную алюминиевую конструкцию. Ребра выполнены как единое целое с основанием. Алюминий хорош своей легкостью, еще не так давно встретить устройства с использованием меди было довольно трудно. В то же время алюминий обладает несколько худшей теплопроводностью, и с появлением процессоров Intel Pentium 4, а особенно AMD Athlon в конструкциях радиаторов стала появляться медь. Сначала это был небольшой медный «пятак» в месте соприкосновения кулера и процессора (Thermaltake Volcano 6Cu), затем появились цельномедные конструкции (Thermaltake Volcano 11). Также необходимо отметить оригинальные конструкции кулеров Zalman, состоящие из скрепленных шпильками пластин меди и алюминия. Вероятно, в дальнейшем процесс развития кулеров будет двигаться в сторону жидкостных систем и систем с применением полупроводниковых элементов Пельтье. Уже существуют проекты компьютерных корпусов и с криогенными установками.



Увеличенный вид соединения оребрения с поверхностью основания GlacialTech Igloo 4310 Pro.

THERMALTAKE AQUARIUS II

★★★★★



Назначение: охлаждение процессоров AMD серии K7, K8 и Intel Pentium 4
Шум, дБ: 29
Скорость вращения, об/мин: 2500
Радиатор: медь
Потребляемая мощность, Вт: 1.68 – вентилятор и 2 – помпа
Габариты (ШхГхВ), мм: 70x50x12 – процессорный блок, 100x50x86 – помпа, 86x86x130 – радиатор, 80x80x20 – вентилятор

ЦЕНА (У.Е.): 137

Thermaltake Aquarius II – система водяного охлаждения процессоров. Возможна установка на процессоры семейств Intel Pentium 4, AMD K7 (Duron, Athlon, Athlon XP), AMD K8 (новая платформа, идущая на замену AMD K7). В состав этого агрегата входят медный радиатор охлаждения с вентилятором, соединительные трубки, водяная помпа, резервуар для воды, охлаждающий блок для процессора («холодильник»), присадка для охлаждающей жидкости (воды) и комплект крепежа (магниты для закрепления частей системы в корпусе и детали для установки охлаждающего блока на процессоре). Фиксация в алюминиевых корпусах осуществляется при помощи наклеиваемых внутри корпуса железных пластин. Thermaltake Aquarius II снабжена подробной иллюстрированной инструкцией, которая, к сожалению, не переведена на русский язык. Конструкция системы водного охлаждения продумана и надежна, в комплекте поставляются надежные хомуты и прозрачные трубки с пружинами внутри для предотвращения перегибов. Для установки системы производитель ре-

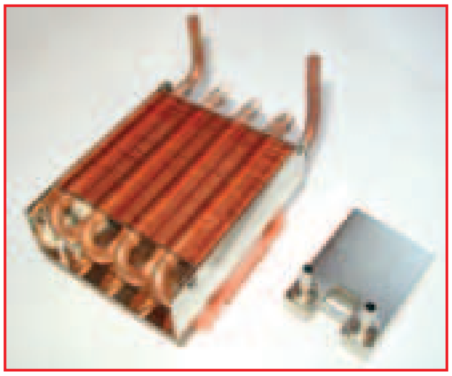
ПАНЕЛЬ С ТЕРМОМЕТРОМ

Данное устройство предназначено для ручной регулировки скорости вращения вентиляторов. Дополнительно имеется термометр с термодатчиком, питаемые от батарейки. Такой подход позволяет контролировать температуру внутри выключенного компьютера. Термодатчик можно закрепить под процессором в Socket A или Socket 370. При наличии соответствующих разъемов на матплате подключаются порты USB 2.0 и FireWire (IEEE-1394). Отдельно от корпусов продается серия панелей фирмы Thermaltake. Например, Thermaltake Hardcano 10 имеет два бесступенчатых регулятора скорости вращения вентилятора и цифровой термометр, выводящий на текстовый экран показания двух термодатчиков. Панель Thermaltake Hardcano 9 имеет четыре регулятора, но порты USB 2.0 и FireWire (IEEE-1394) отсутствуют. Во всех этих панелях есть возможность закрепления жесткого диска, хотя нет охлаждающего вентилятора, который, однако, присутствует в более старых моделях Thermaltake Hardcano 2, 3, 5, 6.



Панель с регулятором скорости вращения вентилятора и термометром в корпусах Thermaltake Xaser II


Помпа и резервуар из комплекта Thermaltake Aquarius II


Медный радиатор и охлаждающий блок процессора из комплекта Thermaltake Aquarius II.

комендует использовать корпус Thermaltake Xaser II. Потенциал жидкостной системы охлаждения гораздо выше, чем у традиционной, к тому же она универсальна и сможет обеспечить охлаждение не только современных, но и новых перспективных разработок процессоров.
«Холодильник» – охлаждающая часть, устанавливаемая на процессор. В комплект системы включены специальные приспособления для его закрепления на различных типах процессоров. Для Intel Pentium 4 используется металлическая скоба, устанавливаемая вместо стандартного крепления под радиатор, которое, естественно, придется демонтировать, что может привести к потере гарантии. Для процессоров AMD K8 схема установки аналогична, хотя стандартное крепление снимать не требуется, его просто нет. Для AMD K7 (Duron, Athlon, Athlon XP) фиксация осуществляется с помощью обычных разъемов.
Радиатор представляет собой систему, состоящую из медной трубки, многократно проходящей через блок тонких медных пластинок, которые являются рассеивателями тепла. На блоке размещен вентилятор, продувающий через него воздух. Вентилятор имеет достаточно низкую скорость вращения (2500 об/мин) и почти не шумит. Радиатор рекомендуется устанавливать под блоком 3.5-дюймовых устройств, так как в этом месте, как правило, имеется отверстие в корпусе, и вентилятор будет продувать через радиатор свежий прохладный воздух.

Помпа представляет собой центробежный насос с датчиком скорости вращения. Питается она от стандартного разъема на матплате. При включении питания внутри помпы загорается синий светодиод. Для заполнения системы применяется обычная вода, к которой в определенной пропорции добавляется поставляемый концентрат, предохраняющий части системы от коррозии.
Thermaltake Aquarius II можно рекомендовать пользователям, применяющим разгон процессора.

ZALMAN FB165

★★★★



Назначение: охлаждение плат расширения
Шум, дБ: 20/34.2
Скорость вращения, об/мин: 1700/3000
Радиатор: нет
Потребляемая мощность, Вт: 3
Габариты (ШxГxВ), мм: н/д

ЦЕНА (У.Е.): 25

Это устройство используется для обдува плат расширения в слотах PCI или AGP. Такое дополнительное охлаждение может понадобиться для чипов памяти с пассивными радиаторами на видеокартах. Данный кулер может работать в двух режимах – нормальном (34.2 дБ) и тихом (20 дБ). Уровень шума зависит от частоты вращения вентилятора, которая изменяется с помощью специального переходника-переключателя, вмонтированного в цепь между матплатой и кулером. Конструктивно такой переходник очень прост и состоит из двух разъемов и резистора, включенного в «плюсовой» провод питания. Крепится этот кулер на задней стенке корпуса в месте фиксации PCI карт при помощи двух винтов. Если необходима постоянная регулировка скорости вращения для обеспечения баланса шумности и производительности, то можно рекомендовать использовать внешний блок регуляторов скорости работы вентиляторов. Такой блок обычно устанавливается в отсек 5.25-дюймовых устройств на передней панели корпуса.

РЕГУЛЯТОР СКОРОСТИ ВРАЩЕНИЯ

Летом температура окружающего воздуха выше и, соответственно, выше температура процессора. Зимой воздух прохладнее, и для процессора обеспечиваются более мягкие режимы работы. Поставляемые с большинством кулеров регуляторы скорости вращения могут быть использованы для регулировки соотношения шум/температура процессора.

Регулятор скорости вращения Fanmate позволяет регулировать напряжение питания в пределах 5-11 В и рассчитан на подключение кулеров мощностью до 6 Вт, которые обычно имеют высокую скорость вращения, вследствие чего работают довольно шумно.



Регулятор скорости вращения Fanmate, поставляемый с моделями Zalman.

Дополнительно для анализа температурных режимов можно рекомендовать специализированные программы (например, поставляемые в комплекте с матплатой), в некоторых из них возможно построение графиков колебаний температуры. Эти графики наглядно показывают, что температура может меняться в пределах пяти градусов в зависимости от времени суток.

ZALMAN CNPS6500B-CU

★★★★



Назначение: охлаждение процессоров Intel Pentium 4 до 3.06 ГГц
Шум, дБ: 20-33
Скорость вращения, об/мин: 1600–2500
Радиатор: медный, набранный из отдельных пластин
Потребляемая мощность, Вт: н/д
Габариты (ШxГxВ), мм: 83x65x120 – радиатор, 92x92x25 – вентилятор

ЦЕНА (У.Е.): 54

ОБЗОР СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ СИСТЕМ ОХЛАЖДЕНИЯ

Zalman CNPS6500B-Cu представляет собой конструкцию, состоящую из двух частей: радиатора, устанавливаемого на процессор, и вентилятора, предназначенного для его обдува. Вентилятор прикрепляется в месте фиксации PCI карт двумя винтами подобно Zalman FB165. В комплекте поставляется регулятор Fanmate, позволяющий плавно изменять скорость вращения вентилятора в пределах от 1600 до 2500 об/мин. Уровень шума изменяется от 20 до 33 дБ соответственно. Правда, для того чтобы воспользоваться регулятором, придется открывать корпус. Радиатор состоит из набора пластин, у основания стянутых между собой шпильками. Нижняя поверхность радиатора отшлифована до зеркального блеска, что положительно сказывается на теплопередаче, так как уменьшаются зазоры между кулером и процессором, хотя применение термопасты все



Позолоченный радиатор системы охлаждения Zalman CNPS3100-GP.

же необходимо. Этот кулер чрезмерно тяжел (900 г), и при перемещении системного блока необходимо избегать резких толчков во избежание отрыва кулера от материнской платы.

Под торговой маркой Zalman выпускаются различные системы охлаждения. Для кулеров, конструкция которых аналогична Zalman CNPS6500B-Cu, возможно использование различных материалов. Так, например, представленный на фотографии Zalman CNPS3100-GP имеет позолоченную поверхность, модель Zalman CNPS6500B-AlCu имеет по сравнению с Zalman CNPS6500B-Cu существенно меньший вес (400 против 900 г) за счет того, что не все пластины в наборе медные. Из меди выполнено несколько центральных пластин, на которые приходится основная тепловая нагрузка, в то время как боковые пластины выполнены из более легкого алюминия. Применение алюминия несколько снижает теплопроводность, но в то же время позволяет снизить риск отрыва радиатора от матплаты при резких толчках корпуса или транспортировке. Недостаток тепловой производительности можно в некоторой мере компенсировать увеличением производительности вентилятора, хотя при этом неизбежно возрастет и шум.

Модель **Zalman CNPS7000B-AlCu** абсолютно не похожа на Zalman CNPS6500B-Cu, и, тем не менее, способ сборки радиатора аналогичен. За счет применения как медных, так и алюминиевых пластин удалось получить кулер массой 445 грамм. Официально фирма Intel допускает установку на процессор кулера массой до 450 грамм включительно. Zalman CNPS7000B-AlCu легче максимально допустимого предела на 5 грамм и соответственно

ZALMAN CNPS7000B-ALCU



Назначение: Охлаждение процессоров Intel Pentium 4 до 3.06 ГГц
Шум, дБ: 20 – 25
Скорость вращения, об/мин: 1350–2400
Радиатор: алюминий + медь, набранный из отдельных пластин
Потребляемая мощность, Вт: н/д
Габариты (ШхГхВ), мм: 109x109x62 – радиатор, 92 – диаметр вентилятора

ЦЕНА (У.Е.): 50

соблюдать какие-то особые предосторожности при транспортировке нет необходимости. Кулер возможно использовать не только с процессорами Intel Pentium 4, но и с AMD Athlon 64 (Socket 754) с тактовыми частотами до 2 ГГц. Кулер комплектуется регулятором скорости вращения Fanmate, который размещается внутри корпуса, поэтому для регулировок, как и для большинства других моделей кулеров в нашем обзоре, его необходимо открывать. Однако нужно учитывать, что эффективность охлаждения зависит не только от материала и конструкции кулера, но и от температуры окружающего воздуха.

THERMALTAKE SMARTCASE COOLMOD FAN II



Назначение: охлаждение системного блока
Шум, дБ: 17-48
Скорость вращения, об/мин: 1300-4800
Радиатор: нет
Потребляемая мощность, Вт: 2.4-8.4
Габариты (ШхГхВ), мм: 80x80x25

ЦЕНА (У.Е.): 13

Почти всегда температура внутри корпуса компьютера выше, чем снаружи. Это объясняется тем, что мощные полупроводниковые элементы и микросхемы выделяют тепло. Для решения проблемы перегрева внутри корпуса можно установить один или два дополнительных вентилятора. Один вентилятор следует разместить так, что бы он забирал воздух снаружи, а второй (выдувающий) – на противоположной стенке. Thermaltake Smartcase CoolMod FAN II оснащен накладкой с четырьмя светодиодами, режимы работы которых аналогичны Thermaltake Volcano 9 CoolMod. Имеется возможность автоматически регулировать скорость вращения в зависимости от показаний термодатчика.

Необходимо обратить внимание на тесноту внутри корпуса: перегородки, кабели и провода мешают свободному движению воздуха. Для частичного решения проблемы некоторые фирмы предлагают специальные шлейфы IDE, выполненные не в виде традиционной ленты, а в виде тонкого круглого провода, который не будет затруднять циркуляцию воздуха.

THERMALTAKE HARDCANO 2



Назначение: охлаждение жесткого диска
Шум, дБ: 23
Скорость вращения, об/мин: 5000
Радиатор: нет
Потребляемая мощность, Вт: 1.32
Габариты (ШхГхВ), мм: 150x79x42 – корпус, 40x40x20 – вентилятор

ЦЕНА (У.Е.): 20

Современные высокопроизводительные винчестеры со скоростью вращения 7200 об/мин выделяют, как правило, довольно много тепла. Перегрев отрицательно сказывается на сроке службы жесткого диска, и поэтому его требуется охлаждать. Thermaltake Hardcano 2 предназначен для охлаждения винчестера путем обдува потоком прохладного воздуха. Вентилятор не имеет регулятора скорости вращения, хотя уровень шума достаточно низок. На передней панели алюминиевого корпуса размещены два термометра, к каждому из которых прилагается свой термодатчик. Термометры, к сожалению, не отрегулированы, поэтому в показаниях есть небольшая разница. Один термодатчик имеет смысл закрепить на винчестере, а второй, например, оставить в подвешенном состоянии внутри корпуса для контроля температуры воздуха. Точность показаний цифровых термометров можно определить, сравнив их с показанием обычного комнатного градусника, помещенного внутрь корпуса. ■

ВЫВОДЫ

Современные системы охлаждения не только справляться со своими обязанностями, но и позволяют улучшить внешний вид систем, в которых работают, а также получить практически бесшумный системный блок. Наши награды получили Thermaltake Aquarius II (наш выбор) за мощь, универсальность и передовую технологию охлаждения, и Thermaltake Volcano 9 CoolMod (лучшая покупка), поскольку за сравнительно скромную цену были продемонстрированы продуманная конструкция и отличный дизайн. В качестве тихой системы охлаждения можно рекомендовать Zalman CNPS-7000B-AlCu.

LCD-МОНИТОР SAMSUNG SYNCMASTER 172X

САМЫЙ БЫСТРЫЙ LCD
SAMSUNG SYNCMASTER 172X

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Мы уже не раз писали о LCD-мониторах. Но совсем недавно появилась модель, отличающаяся весьма небольшой задержкой срабатывания матрицы: всего 16 мс. Для примера Samsung SyncMaster 172T дает 25 мс. Попробуем разобраться, какими же преимуществами обладает Samsung SyncMaster 172X.

Для того чтобы сравнить дисплеи, мы обычно используем видеоразветвитель, выводящий картинку сразу на несколько мониторов. Таким образом мы имеем возможность оценивать устройства, работающие в одинаковых условиях. В качестве теста мы играли в UT2003, но каких-то видимых различий между изображением на мониторах найти не удалось. Динамика изображения игры не меняется даже по сравнению с традиционным электронно-лучевым монитором. Не помог и наш любимый тест – быстрая прокрутка страницы с текстом. На мониторах с медленной матрицей при этом строки смазываются, такой тест неплохо работал около года назад. Совершенно случайно мы нашли-таки отличие в работе 16-ти миллисекундной матрицы. Если маленькое окошко с текстом поводить мышкой по экрану, то на SyncMaster 172X шрифт в нем утолщается в два раза, на CRT-мониторе остается без изменений, на LCD-мониторе с откликом в 25 мс появляется шлейф, а на менее быстрых матрицах он вообще смазывается. То есть максимум, что вас будет беспокоить в играх, если вы вообще сможете это заметить – утолщение прицела. Напомним, что 25-миллисекундные дисплеи по результатам наших тестирований также пригодны для action-игр.

В тестах на цветопередачу SyncMaster 172X показал средние результаты. Наш колориметр выдал ломаные графики соответствия входного цветового сигнала выходному, это значит что при определенных настройках будут выпадать детали на белых облаках или искажаться цвета на любительских фотографиях. В играх особенности цветопередачи менее заметны и практически не влияют на восприятие картинки и сам игровой процесс.

Вообще по сравнению с тем же SyncMaster 172T, SyncMaster 172X обладает более скромными параметрами матрицы: контрастность 500:1 (против 700:1), угол обзора по горизонтали/вертикали 160/140 градусов (против 170/170), и только яркость не подкачала – 270 кд/м^2 (против 250 кд/м^2). Напомним, что контрастность обозначает во сколько раз самая яркая точка на экране светлее самой темной. В связи с применением поляризованного света у жидкокристаллических панелей ограничен угол обзора, то есть изображение сильно искажается, если его превысить. По опыту 160–170^0 – приемлемая величина угла обзора по горизонтали. Однако нужно помнить, что SyncMaster 172X позиционируется, как модель среднего уровня, по цене (чуть ниже $500) совпадающая с тем же SyncMaster 172B (по крайней мере, контрастность и яркость у них одинаковы).

Samsung SyncMaster 172X подключается к видеокарте через аналоговый интерфейс D-SUB, либо через цифровой DVI. Для достижения лучшего качества картинки рекомендуется использовать DVI и рабочее разрешение 1280x1024. Шнуры и внешний блок питания удобно подсоединяются к ножке монитора. Традиционно имеется штатив и винтики для монтажа SyncMaster 172X на стену. Также стоит отметить особое изящество внешнего вида монитора, габариты которого практически совпадают с размером матрицы.

Есть и 15"-ый вариант этого монитора – SyncMaster 152X. Младшую модель отличают не только меньшие габариты и диагональ экрана, но и заметно убавившиеся показатели контрастности (350:1) и угла обзора (120/100), а также отсутствие цифрового входа. Последнее обстоятельство, правда, практически не играет роли для «пятнадцатидюймовок». И не стоит забывать о более скромной цене (около $350). Остается лишь добавить, что в продаже обе модели появятся примерно в середине сентября этого года.



Samsung SyncMaster 172X

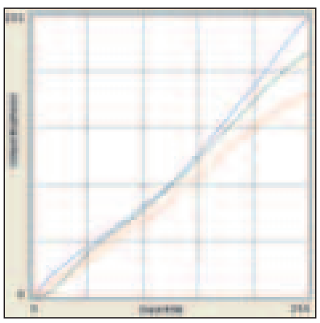


График цветопередачи с учетом гамма-коррекции. В идеале все три цвета должны быть прямыми — это значило бы, что монитор адекватно передает цвета.

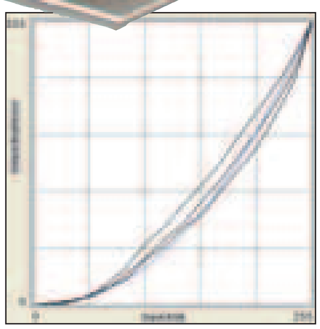


График цветопередачи. Синей линией показан идеальный вариант.

ВЫВОДЫ

SyncMaster 172X – семнадцатидюймовый представитель новой ультракомпактной ниши LCD-мониторов Samsung с минимальным временем отклика элементов матрицы. Благодаря этой особенности отличия от традиционного CRT-монитора в играх сведены к неощутимому минимуму. Однако разница в цветопередаче все же заметна. ■



Samsung SyncMaster 172X отличается очень «тонким» дизайном. Такое ощущение, что вы видите одну матрицу на ножке! Край монитора и матрицы разделяют всего 11 мм!



Навигация по меню сделана удобно, есть даже русский язык. Однако кнопочки находятся на нижнем торце дисплея, поэтому приходится искать их наощупь.

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ – САМОЛЕТЫ!



ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:
http://www.banzai.otaku.ru

Свое десятилетие Gonzo Digimation встречает во всеоружии. Некогда компашка талантливых аниматоров–любителей, чьей первой коммерческой работой стали заставки к Lunar (Sega CD, 1993), а ныне – одна из самых «подкованных» в технологическом плане аниме–студий, Gonzo прошла долгий путь, явив на свет свой, узнаваемый стиль. Сделав ставку на компьютеры, руководство студии не забыло о традиционной «ручной» анимации – симбиоз этих двух техник зрители впервые смогли оценить в фантастическом боевике Ao no Rokugo (Blue Submarine 06, 1998).

LAST EXILE, режиссер Коити Тигира, телесериал, 2003 год. Наш рейтинг: ★★★★★

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ



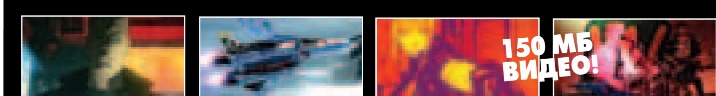
Сериал Last Exile специально приурочен к юбилею студии, и для аниматоров Gonzo он стал прекрасным шансом раскрыть весь потенциал фирменного стиля команды. Как и в Ao no Rokugo, компьютерной графике здесь досталась роль удобного инструмента – режиссер Коити Тигира (Tokyo Babylon) в своих интервью особо подчеркивает, что передовая техническая база служит ему исключительно для того, чтобы рассказать историю. Понимая риск заслонить великолепием CG сюжет фильма, авторы не вставили в Last Exile ни одной «компьютерной» сцены просто так, красоты ради. Доверив двухмерных персонажей опытным аниматорам старой школы, режиссер бросил все силы CG-художников и 3D-моделлеров на создание удивительного мира Престейл, где люди бороздят воздушный океан на невероятных летательных аппаратах, а кровопролитный конфликт одинаково безжалостностно рвет судьбы благородных рыцарей и незадачливых простолюдинов.

Начало чем-то напомнит «Навсикаю из долины Ветров» маэстро Миядзаки, потом будет похоже на его же «Лапуту» и «Порко Россо», дальше – немножко «Звездных войн», капелька Final Fantasy VIII, хорошая доза Skies of Arkadia, а из глубины задорно подмигивают Жюль Верн, Свифт и Крапи-

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

На CD к этому номеру «СИ» вы найдете отрывок из трейлера фильма Innocence: Ghost in the Shell; ролик и музыку из сериала Last Exile; ролики игры Glove on Fight и другие флэшки; четвертый эпизод экспериментального аниме Blame!; клип Gravity рок-группы Luna Sea; фэнский клип, смонтированный из видео Macross Zero под музыку группы Nightwish; выступление Suki Da! на J-POP Day в Москве.



SUPER ShortNews Turbo EX EDITION

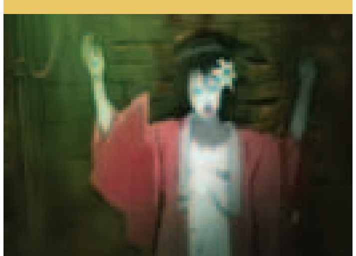
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ нового сериала Sailormoon опубликовал фотографии актрис, утвержденных на главные роли в «живой» интерпретации легендарного аниме о воинах в матросках.





ПО СООБЩЕНИЮ САЙТА Moon Phase, в октябре состоится японская телевизионная премьера аниме-сериала Gungrave, основанного на одноименном шутере для PlayStation 2 от Sega.

СОЗДАННАЯ СТИВЕНОМ Спилбергом компания DreamWorks Pictures объявила об открытии дистрибьюторского подразделения Go Fish, которое займется распространением фильмов независимых киностудий. Первые картины в каталоге Go Fish – полнометражные аниме Millenium Actress и долгожданный Innocence: Ghost in the Shell. Что касается последнего, то в сети появился отрывок из готовящегося в недрах Production I.G шестиминутного рекламного трейлера



фильма – вы найдете его на нашем компакт-диске. Уже беглого взгляда на видео достаточно, чтобы понять, какие силы вложены во вторую часть Ghost in the Shell: поразительное сочетание рисованной анимации и CG вряд ли кого-то оставит равнодушным. Напоминаем, что фильм появится на экранах в 2004 году, а со всеми новостями относительно этого неординарного произведения мы обязательно будем знакомит вас в следующих выпусках рубрики.

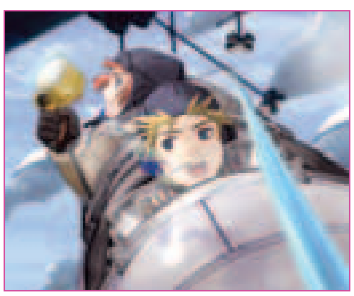






вин... Но все-таки перед нами оригинальная история, пускай даже сложенная из узнаваемых кирпичиков – дело ведь в том, каким образом эти кирпичики подобраны. Last Exile, безусловно, гимн паропанка – жанра, воспевающего то, что могло случиться, если бы... Такой знакомый, но все-таки чуждый мир, будто бы вступивший в эпоху промышленной революции, когда волнение открытий влечет азарт и жажду наживы, а феодальный уклад еще не в состоянии помешать развитию авиации, фотографии и радиосвязи. Люди – такие близкие, но тоже чуточку иные, решающие проблемы и вопросы выбора, рожденные моралью этого мира. Техника пришла в феодальный Престейл буквально сверху: двигатели воздушных судов производит Гильдия наблюдателей – эдаких небесных эльфов, стоящих на более высокой ступени развития и по своему усмотрению вмешивающихся в жизнь человечества, низвергаясь в спокойные небеса Престейла из бурных пучин Грандстрима. Грандстрим, великий воздушный поток, разделяет государства Анатоль и Дусис. В первом живут юный пилот Клаус и его навигатор Лави – подростки, промышляющие на на своем *ваншипе* мелкой курьерской работенкой. Война обходит сирот стороной – до тех пор, пока они не получают задание доставить депешу командующему одним из сражающихся имперских крейсеров. Ход повествования контрастно преломляется, пастораль тыловой жизни уступает место картине бессмысленной бойни «по заведенным правилам» – и еще более жестокого «арбитража», проведенного неуязвимыми кораблями Гильдии. А дальше... дальше будет спасенная девочка, играющая туманную, но крайне важную роль в судьбах мира; не учтенный в реестре Гильдии легендарный броненосец «Сильвана», энигматичный капитан Алекс и служащая под его началом разношерстная команда; гонки на ваншипах и масштабные баталии флотов; хладнокровный пилот-истребитель Татьяна Висла и ее трогательная история; наследник Гильдии Дио, вот так запросто объявляющийся там, где его присутствие, казалось бы, совершенно исключено; многочисленные проверки на прочность дружбы (привязанности?.. любви?) Клауса и Лави, и долгожданная разгадка трагедии их отцов – таких же летчиков, однажды не вернувшихся домой с секретного задания, полета сквозь бушующий Грандстрим...

Last Exile пленяет многим. Выписанным в мельчайших деталях «альтернативным» мироустройством со всей этой сумасшедшей географией, государствами, обычаями, боевыми традициями, должностями, работающей на энергии кристаллов клавдия техникой и эльфийским дамокловым мечом, нависшим над человеческим родом. «Крапивинскими» персонажами, выведенными рукой художника Рэнди Мураты – с изящными и немного детскими чертами лиц, пламенем в глазах и героизмом в сердце. И – ощущением чуда пилотируемого полета, настолько полно отраженным в аниме, пожалуй, всего несколько раз («Навсикая», «Макросс», «Крылья Хоннеамиз»... вот и весь список). Именно здесь пришлась к месту компьютерная графика, позволившая показать магию воздушных пото-



ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» разыгрывает DVD с фильмом Blue Submarine 06 Special Edition. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 октября!

Вопрос:

Какой сериал команды Gonzo выпустит в этом году российский видеопрокатчик MC Entertainment?

1. Gatekeepers
2. Hellsing
3. Final Fantasy Unlimited

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом Patlabor Movie III WXIII получает Ашот Сергеев из г. Днепропетровска, Украина. Правильный ответ: отдельного аниме не было снято по игре Policenauts.



ков, свободу навигации в бездонном безбрежном океане и пиратский романтизм небесных баталий. Last Exile – восторженный фильм о летчиках, снятый для тех, кто хочет ими стать. Фильм, воспевающий мистерию полета, воздающий должное пионерам покорения неба (Клаус удостаивается прозвища в честь мастера фигурного пилотажа Макса Иммельмана) и рассказывающий свою историю передовыми средствами, доступными юбилярам из Gonzo. Аниме XXI века, где во главе угла стоит не технология, но сюжет и чувства. ■

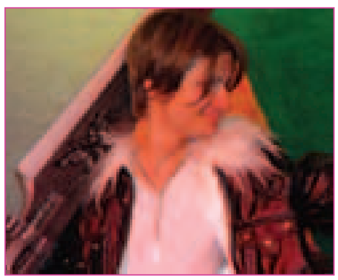
J-POP DAY В МОСКВЕ



Одно из самых примечательных аниме-мероприятий ушедшего лета состоялось 3 августа в московском клубе Woodstock. «День популярной Японии» (или просто J-POP Day) объединил концерт, дискотеку, конкурсы косплея, караоке и фэнского творчества. Хотя клуб явно не был рассчитан на такое количество анимешников, теснота и жара не смогли испортить праздничную атмосферу, установившуюся с первых же минут конкурса караоке, тон которому задала Харука – солистка рок-группы Suki Da! Вслед за конкурсом последовал настоящий концерт, примечательный выступлением Ицки, специально приехавшей из Новосибирска. «Поющая звездочка фэндома» (и, по удивительному стечению обстоятельств, начинающий автор «СИ») исполнила ряд популярных песен из аниме – в том числе и на русском языке. Вслед за Ицки «зажигали» Suki Da! в новом составе, включая скрипку – коллектив отыграл ударную программу, составшую из оригинальных композиций («Маленькая ведьма», «Сэйлормун» и др.), разбавленных знаменитыми Konnya wa Hurricane (Bubble Gum Crisis) и Little



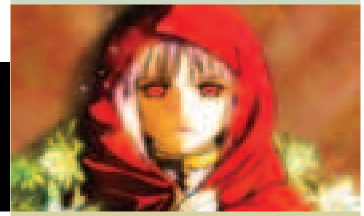




Busters (FLCL). Среди публики выделялись косплееры – нам особенно запомнились мастерски выполненные костюмы Чии (Chobits) и Скволла (Final Fantasy VIII). Мероприятие лишний раз показало, что активных анимешников в столице куда больше, чем может показаться. Также приятно удивила доброжелательность собравшихся: несмотря на обилие спиртных напитков в баре, отаку вели себя гораздо приличнее, чем обычные посетители подобных заведений. Следующий аниме-праздник, фестиваль M.Ani.Fest, состоится осенью в Санкт-Петербурге. Подробности ищите в сети по адресу http://manifest-spb.narod.ru/. ■

Super ShortNews Turbo EX Edition

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ BANDAI Джерри Чу (Jerry Chu) подтвердил циркулировавшие в фэндоме слухи о том, что студия Bones планирует доснять еще четыре эпизода сериала Wolf's Rain.



НЕ ТАК ДАВНО МЫ рассказывали о фильме Hoshi no Koe (Voices of the Distant Star – «Голос далекой звезды»), целиком снятом на домашнем компьютере Power Mac G4 Макото Синкаем, в прошлом – сотрудником игровой фирмы. В конце августа в сети появилась страничка забавного пародийного флэш-аниме Ushi no Koe («Голос коровы»). На момент написания заметки доступен трейлер и несколько коротких эпизодов (см. наш диск) – судя по ним, сюжет вертится вокруг агентш таинственной Империи Мо, пытающейся захватить мир. Целиком фильм можно будет скачать осенью – но за умеренную плату.



РОННИ Ю, РЕЖИССЕР фильма «Фредди против Джейсона», ведет переговоры о получении прав на киноэкранизацию аниме Blood the Last Vampire.

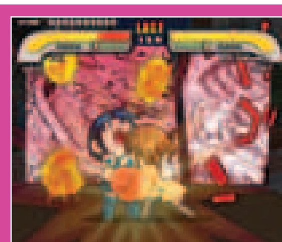
ЯПОНСКОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО в ходе государственной программы будет спонсировать работы особо выдающихся начинающих аниматоров.

GLOVE ON FIGHT!

МАЛЕНЬКАЯ ДЕВОЧКА СО ВЗГЛЯДОМ ВОЛЧИЦЫ

Флэш-аниме – не такая уж редкость; существуют целые сайты, специализирующиеся на хостинге анимешных фильмов на технологии Macromedia. Лидером рейтингов этих сайтов обычно выступает ролик Glove on Fight из одноименной игры для PC. Оказывается, японские фэны не только рисуют, поют, занимаются косплеем и снимают фэнское аниме – они разрабатывают свои игрушки! Glove on Fight создала команда под предводительством Ватанабэ Сэйсакудзе, задавшегося вопросом: а действительно ли девочки-волшебницы из разных аниме – такие милые и безобидные существа? А что если... столкнуть их в боксерском поединке? Родившаяся в результате игра не блещет геймплеем, зато служит прекрасным источником для «нарезки» совершенно сумасшедших роликов. Ищите на нашем CD!





МИНИ-ОБЗОРЫ DVD



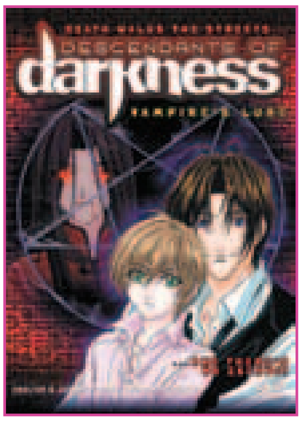
I, MY, ME! STRAWBERRY EGGS

Режиссер Юдзи Ямагути, 2001

★★★★☆

Задолжавший квартиросъемщик, выпускник педагогического факультета Хибики Амава под дулом пистолета хозяйки квартиры клянется пойти на работу по специальности в местную школу. И не важно, что туда берут только учительниц – при некотором вмешательстве из Хибики получается совершенно очаровательная девушка. Новая классная руководительница на собственной шкуре испытывает несправедливое отношение к женщинам – и помогает ученицам решить проблемы в общении с противоположным полом, определиться в жизни и подготовиться к поступлению в университет. Если бы не замечательный персонаж Хибики и немалая толика здорового юмора, быть бы Strawberry Eggs эксцентричной феминистской агиткой. К счастью, перед нами озорная школьная комедия. ■



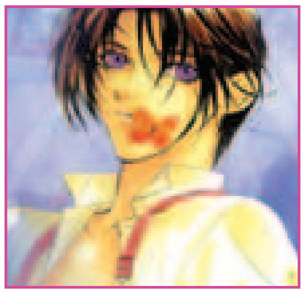


DESCENDANTS OF DARKNESS: VAMPIRE'S LURE

Режиссер Юми Накаяма, 2000

★★★★☆

Смерть, как и жизнь, порождает свою бюрократию: судьбы душ умерших определяет целое министерство, а особый следственный отдел распутывает самые таинственные и неоднозначные случаи лишения жизни. Опытный детектив Асато Цузуки с 16-летним напарником-медиумом Хисокой Куросаки идут по следу вампира, хозяйничающего в Нагасаки – но просто отыскать кровопийцу оказывается недостаточно... Экранизация манги Yami no Matsuei Йоко Мацуситы сюжетно достаточно сложна, чтобы интриговать, и вмеру динамична, чтобы привлечь не одних только ценителей детективов. Эмоциональное повествование любопытно еще и тем, что связь между Асато и Хисокой со временем вырастает до состояния почти что романтической. Нет, это не яой вроде Fake – намерки, которыми тешат зрителя, каждый волен воспринимать, как ему захочется. ■





FRUITS BASKET VOL. 1

Режиссер Даити Акитаро, 2002

★★★☆☆

Когда старшеклассница Тору Хонда лишилась родителей, ее пригласил к себе жить красавчик Юки Сома, обитающий в лесном домике вместе с братьями – Кио и Сигурэ. Каково же было удивление Тору, когда она узнала, что в определенных условиях все трое могут превращаться... в забавных животных! В отличие от героини, мы ни капли не удивлены: успех сериала Ranma 1/2 сподвигает все новых подражателей, и детище режиссера Даити (Jubei-chan the Ninja Girl) на общем фоне держится весьма неплохо. Современная сказка для девочек, главная цель которой – окружить героиню красавцами-парнями (желательно по одному на серию) и милыми дурными зверушками, весьма успешна еще и потому, что дизайн персонажей выполнен Акэми Хаяси (Shoujo Kakumei Utena) – а в руках этой художницы даже сахар становится слаще. ■



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Тотальное перерождение раздела продолжается. На этот раз мы хотим объявить о смене политики относительно содержания «Обратной связи». Отныне ведущий постарается исключить со страниц рубрики пространные обсуждения «СИ», в прошлом занимавшие столько полезной площади. Ведущего искренне удивляет, что в рубрике почты игрового журнала отчего-то обсуждают этот самый журнал. Ведущий твердо уверен, что обсуждать игры интереснее! Каждый новый выпуск рубрики – это клуб для общения, где любой читатель может поделиться мнением об игре и найти единомышленников не в том, какая рубрика журнала стала хуже или лучше – а в том, какие жанры ему по душе, какие решения разработчиков он разделяет, и с какими тенденциями в игровой индустрии он согласен, а с какими – нет. Нам претят дискуссии о том, что «у вас в журнале много (мало) картинок, у вас лучшие (худшие) обзоры». Друзья, давайте не будем топтаться на месте и поговорим, наконец, об играх! Нынешний выпуск составлен по старым правилам, но со следующего номера вступает в силу новое законодательство!

– ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

ВАСЯ ГРОЗНЫЙ

Я обожаю играть. С пятнадцати лет трачу все свободное время на игры, и для меня никогда не имели значения форматы, дурацкое разделение на компьютерные и видеоигры. Если игра была хорошая, я ее покупал. Сейчас мне 25, и похоже, что счастливый период увлечения играми для меня закончился. Причина тому – завоевывающая рынок Xbox. Это приставка от компании, у которой нет страсти к играм, от компании с каменным сердцем бездонными карманами, которая хочет нажиться за счет нас с вами. В детстве у нас во дворе был парень, которому родители дарили иностранные игрушки – и вокруг него все вертелись, но на самом деле всем он был противен. Microsoft точно так же пытается купить расположение геймеров. Я никогда не возьму себе Xbox, и даже если их будут раздавать бесплатно (а Гейтс может себе это позволить), выкину ее в помойку. Если это будущее видеоигр, то мне с ним не по пути.

<u>г. Санкт-Петербург</u>

Ну да, а Sony и Nintendo – благотворительные фонды, раздающие игры бесплатно направо и налево. Вася, это бизнес. Крупные корпорации зарабатывают деньги, и Nintendo в этом плане мало отличается от Microsoft. Вон, у Disney тоже «детский» имидж – меньшей акулой она от этого не становится. Вместо посыпания головы пеплом предлагаем продолжить знакомство с хорошими играми, ведь даже на зловещей Xbox их наберется десяток-другой.

HEDERA

Здравствуйте.

Ну вот я, наконец собрав остатки наглости, решила вам писать.

Эх... Грустно мне что-то. Давно уж отгремели взрывы баталий на тему Final Fantasy vs. Resident Evil (еще в покойном «OPM»). И редко можно увидеть в «Обратной связи» душевное письмо (а если и встретится, то потом сами же читатели скажут, что это все «сопли»). В последнее время что-то стали рассуждать на тему «а кто же такие девушки-геймерши». Но у меня такое ощущение, что этот вопрос волнует исключительно самих геймерш. Сильный (гхм...) пол, на мой взгляд, абсолютно пассивен. Уж извините. Наболело. Давно хотела поблагодарить за рубрику «Банзай!» и многочисленные аниме-бонусы на диске, а еще мне оч понравилась наклейка с Юной из FFX. Хорошо, что вы иногда выкладываете на диске клипы джейрокеров. Я ведь по всему Интернету за ними охочусь, а тут такой приятный сюрприз. Arigato за клип Гакта «Secret Garden» (чес слово, я чуть не плакала от радости). Если бы вы хотя бы раз в месяц (регулярно) j-rock на диске выкладывали... Ну хоть один клипчик, ну пожа-а-алуйста!

И еще, вы говорите, что ищется «достойная замена дивному гению обратного слова» Перестукину. А может лучше пусть А.Купер тут останется. По-моему так даже лучше (лично меня Перестукин уже немножко достал, не в обиду будет сказано). И вообще, наконец-то рубрика увеличилась в объеме, двух страничек было все-таки маловато. А если бы она еще больше стала...

Тут я во вступительном слове Алекса Глаголева (№14, июль 2003 г.) прочла, что вы обязуетесь отвечать на каждое электронное письмо, адресованное вам... Хммм, что-то не верится. И чего это вы вдруг такие добрые стали. У вас ведь рук не хватит на столько писем отвечать. Я боюсь даже предположить, сколько их к вам приходит О_О.

<u>Hedera, alimel@yandex.ru</u>

Здравствуйте!

Положа руку на сердце, мы всегда были такие добрые. Действительно, сейчас составляющий редакцию «СИ» коллектив ударников труда взял на себя повышенные обязательства – мы охотно отвечаем на любое осмысленное послание, пришедшее в наш адрес и располагающее к полемике или требующее ответа на вопрос. Спасибо за заботу, рук нам еще хватает. Как только они закончатся, мы решительно пустим в ход другие конечности! Над клипами подумали и решили вашу просьбу исполнить. Гляньте на диск!

АНДРЕЙ AKA MR. EGO

Здравствуй уважаемая редакция «Страны Игр»

Около полугода назад я купил давно мной ожидаемую «Мафию». От «Фаргуса». Я понимал, что игра не лицензионная, но ждать еще неизвестно сколько я был не в состоянии. Все глюки, баги и зависания я сослал на «тупой комп». И вот совсем недавно Россия увидела лицензионную версию Мафии от «1С». Чисто из любопытства я купил и ее... Признаюсь, это был шок. Я играл до остервенения, несмотря на то, что до этого уже не раз проходил игру. Где-то во втором часу ночи я выключил комп, собрал все свои пиратские диски и закинул их на антресоль, подальше, чтобы никто и никогда их не увидел. Я поклялся себе, что больше никогда не возьму пиратский диск даже даром. Я забил на этих Фаргусов, Седьмых Волков и им подобных. И знаю, что таких как я много, но пиратский рынок все равно процветает. Почему? Потому что их диски покупают. Я призываю всех геймеров последовать за мной и отказаться от этих пиратов, и тогда мы победим.

<u>ego@onego.ru</u>

Шок – это по-нашему. Вместе мы – сила. No pasaran! А если серьезно, отрадная тенденция налицо: российские геймеры становятся все более разборчивыми.

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

ИНКОГНИТО

1. Вы, конечно, слышали о Unreal Tournament 2004. Ну так вот, я хотел поинтересоваться какой у него движок? Тот который был в 2003-ем или другой?
2. Еще до меня дошли слухи о фильме на компьютерной анимации Final fantasy 2, это правда что он будет? Если да то, скоро ли?

1. Нет, движок UT2003 решено не менять. Главным нововведением станут соревнования двух команд в режиме Onslaught – говорят, происходящее больше всего будет напоминать Battlefield 1942.
2. Слухи беспочвенны. К сожалению, Square Pictures обанкротилась после выхода первого фильма. Аминь.

SOLID SNAKE

Привет Страна!
С чего это вдруг главредом (главным вредителем) стал Глагол? Куды дели Юрдена Помордава, в девичестве Сержа Дрегалина? Привет вомпиру Щербакову (злому близнецу Dante из Devil May Cry). Саня вроде как музыкант, надеюсь когда он выпустит альбом,вы запихнете его в мп3 формате на диск. Не понимаю ажиотажа вокруг рубрики банзай!, по-моему отстой полный! Не могу читать эти все Masyui Huyisyuiki (Масю Хусяки). Все, пока, напишу еще.

snake_mgs@mail.ru

Привет, Снейк!
Юрден Дрегалин теперь издатель и ездит на «вольво». Глагол стал главредом, потому что в перспективе тоже хочет «вольво». Мне «вольво» не нужна, поэтому я сижу здесь и отвечаю на письма. Никаких mp3 от вомпира не будет – изволь приобресть официальный диск. За «Банзай!» ответишь. Пиши еще.

DENS ELECTRO

Здравствуйте многоуважаемая редакция «Страна Игр». Хотелось бы спросить, почему в журнале ничего не пишут про «Дальнобойщики-3». Скажите хоть что нибуть. И что было представлено 1С на выставке Е3 2003 в Лос-Анджелесе по поводу «Дальнобойщиков-3». И еще вопрос. Как вы думаете, будет ли продолжение у GTA-Vice City. Заранее спасибо.

г. Магадан

Помимо того, что в третьих «Дальнобойщиках» (игра носит подзаголовок «Покорение Америки») совершенно новый движок, команда SoftLab-NSK обещает еще и лихую сюжетную линию. Когда мы выпытаем у разработчиков все подробности, на страницах «СИ» появится развернутое превью проекта. Пока что можем сказать, что выйдет игра в 2004 году. Что же касается сиквела Vice City, то прямого продолжения ждать не стоит – а вот релиз совсем новой GTA тоже назначен на следующий год. Как обычно, сначала появится версия для PS2.

ВЛАДИМИР АВЕРИН

Здравствуй, дорогая редакция!
Меня интересует ряд вопросов:
1. Что такое Afterburner?
2. Какой диаметр у игрового диска для GameCube?
3. В каком примерно году выйдет Devil May Cry 3?
4. Есть ли коды на Devil May Cry 2 (если есть, то черкните парочку).
г. Калининград

Здравствуйте, дорогой Владимир! Вам отвечать – прямо как кроссворд разгадывать. Итак, по вертикали:
1. Неофициальная система подсветки для GBA. Подробности в «СИ» №01(130).
2. Восемь сантиметров
3. Уж точно не в 2003-м.
4. Есть один. Гардеробной направленности. Пройдите первую миссию, сохранитесь, перезагрузите игру и на экране с надписью «Press Start Button» жмите L3, R3, L1, R1, L2, R2, L3, R3. Теперь на экране загрузки, нажав R1 или L1, можно выбирать костюмы от Diesel. С обновкой вас!

БРАГИН МИША

С уважением! Я получился на журнал. Я хочу видео «Футбол»,можно «Реал» и «МЮ». Я хочу игру «Война». Можно или нельзя, ты дает мне игру.

5070316@atnet.ru

С уважением! Можно ты идет лесом?

СНЕГОВИК

Здраствуйте, коллектив журнала «Страна Игр»!
Решил написать именно «коллектив», хотя многие пишут просто «Страна Игр», но я ведь пишу его работникам, а не лично журналу, а тем кто его создает. Ведь от вас зависит наше удовольствие от него, и тираж издания. Здесь можно вставить смайлик, но в письме солидному журналу этого делать не хочеться.
Ну что ж, давайте к делу? Сначала, о прошлом. О ваших старых авто-

рах. Бывших, точнее. Помню очень хорошего человека, двух, опять же точнее, и их имена-Дмитрий Эстрин и Лев Емельянов. Их уход я огласил более глобально, чем вы думаете, я назвал это сменой эпохи. Потом появились Виктор Перестукин(с которым я знаком, кстати, это я хвастаюсь), которго я даже сначала боялся, из-за довольно странной фотки в журнале(в футболке с серпом и молотом), но на деле оказался прекрасным человеком, появился мой кумир(вот так!) Валерий Корнеев, пришел Алекс Глаголев, и теперь я его называю учеником «старой школы», где сенсеем являеться Мастер по созданию смеха Вячеслав Назаров. Остался человек большой мысли, Олег Коровин, пропал Олег Кафаров. Кстати, я еще и Сергея Лянге видел вживую, завидуйте мне!!! Завидуйте!!!
Теперь обращаюсь к Алику Вайнеру и Леониду Андруцкому (упаси боже, если не так написал) и Михаилу Огородникову. Почему бы не вставить оценку игры в «Дайджесте»? Справа, где печатаеться обложка, она очень хорошо бы умещелась в тот небольшой просвет. И, это наверно проблема верстки, потому что часто путаеться дата выхода в анонсе следущего журнала.
Теперь обращаюсь к Олегу Кафарову. Была у вас хорошая рубрика Star Express, которую многие не оценили. Основная ошибка была выбор интервьюемых. Надо было отбирать людей из индустрии, из «Акеллы», например (так и делали, было же интервью с Апру – ред.). Но есть другой вариант. В наши почтовые ящики каждую неделю попадает бесплатная газета, где есть рубрика «Ежедневник горожанина». Эту идею можно немного заменить, заместо горожанина взять программиста из 1С, который занимается интересным публике проектом, и в течении двух недель он бы вел дневник, который потом бы появился в журнале. Я себе уже представляю: «Юрий Иванов, программист компании 3Е, 13.07.03: «В этой ожесточенной борьбе с багами победил разум, то есть мои пальцы, которые просто удалили этот скрипт. Выход игры теперь отложен».
Ведущим рубрики «Обратная связь». Помню этой рубрикой руководил адмирал первого ранга Дмитрий Эстрин, так какие у него были ответы на письма, больше чем они сами. Причем все по уму, чаще было интересно читать ответы, чем сами письма. Теперь, к большому сожалению, совсем наоборот, да и то письма стали намного слабже.
Спасибо вам за журнал, конечно, и за интересные статьи (Корнеев, ты молодец. Вот тебе медаль «За знание истории»). Желаю вам всего хорошего, и хотелось бы, конечно, все таки засветиться в журнале.
P.S. Кстати, Леонида Андруцкого я тоже видел. Немного испугался, но понял-его строгость лица была просто раздумьем. Так что, завидуйте, ибо я был в самой редакции, и теперь я не обычный смертный.

dukeanime@mail.ru

Спасибо за доброе письмо, уважаемый Снеговик. Даже на огрехи орфографии глаза закроем. Рискнем предположить, что «письма стали намного слабже» из-за постоянно всплывавшего списка тем, заглавную роль в котором играли бесконечные обсуждения самой «СИ». Поэтому-то и решено прервать порочный круг, прекратив публикацию таких писем. Это не значит, что мы не будем прислушиваться к вашим критическим отзывам – просто страницы «ОС» будут отданы главной теме нашего журнала – играм. Так что пишите письма!

А В ЭТО ВРЕМЯ НА СЕТЕВЫХ ФОРУМАХ «СИ»...

Избранные сообщения с форумов сайта http://www.gameland.ru.

Автор: BuZZ.
Тема: Ведущий или нет?
А почему на обложке теперь написано «Журнал о компьютерных и видеоиграх»? Не хотите уподобляться «лучшим журналам о компьютерных играх»?

Автор: Alex Glagolev.
Тема: Ведущий или нет?
Все очень просто: мы решили, что будет честнее, если такой титул нам дадут читатели, а не мы сами присвоим его себе. Наша задача – делать журнал для читателей, а навешиванием ярлыков – даже и очень блестящих – пусть занимаются другие.

Автор: Emmy. Тема: Вот открыла февральский номер...
Открыла я номер... Конечно он уже не очень интересный, так как я его смутно прочитала. Но заметила странную вещицу. Каким это образом угловатую Legend of Zelda: The wind waker (если не ошибаюсь) на gamecube поставили в раздел «Хит?»?!?! Такое убожество!! Поиграв у друга я решила, что это можно сравнить лишь с первым теккеном...

Автор: Scramble
Тема: About Wren
Насчет твоего ника – Wren. Надеюсь, ты знаешь, как это переводится. Первое значение еще куда не шло – крапивник (птица). Но второе – военнослужащая женской вспомогательной службы ВМС (во время Второй мировой войны)... Не знаю, как ты с этим живешь.

Автор: Sulring.
Тема: Lineage 2 Beta test
Слушайте, люди! Это отличная MMORPG – к тому же в открытом бета-тесте. Зарегистрироваться можно здесь: http://www.lineage2.co.kr/ и скачать игру тоже. Нужно поставить прокси, чтобы была возможность зарегистрироватся. А также сгенерировать ID корейский. Короче, все кто хотят, могут обращатся ко мне по email: sulring@mail.ru. Все объясню, дам прямые ссылки на файлы, помогу вжиться :)

Автор: Дед
Трофим: Lineage 2 Beta test
Ага, ты меня еще корейскому научи...

Автор: Sulring.
Тема: Lineage 2 Beta test
Там корейский не нужен нафиг. Это же тебе не социальная RPG, а массовая онлайн. Да, конечно корейцы бегают толпами – но по-английски они тоже говорят. С немцами я тоже там общась – у них тама уже дажа гильдия есть.

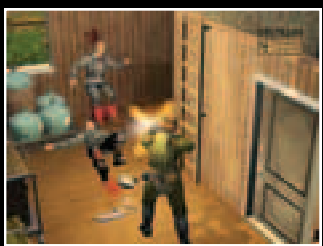
Автор: roman.
Тема: о Щербакове...
Не секрет, что журналистам всегда подавай что-то новое, специфика работы такая, но нельзя же вывешивать лозунг «Хотим ВСЕГО НОВОГО» как флаг! Нового между прочим уже десять лет ничего не придумывали. Тот же набор – системный блок – монитор – клавамышь. Телевизор – пристава – геймпад. И вариации на тему. Нет, вру конечно – EYE-TOY – поистине новое слово в жанре:) Вот почему перестали обычные игры нравиться Александру – после такого прорыва, все игры кажуться преснятиной и дежавю!
P.S. Домашнее задание Щербакову – придумать НОВЫЙ игровой жанр ;) Совсем-совсем новый, а не смесь старых.
P.P.S. Журналист должен быть – не фанатом, и не противником игры, а человеком сочувствующим. И понимающим.


MTV
МУЗЫКАЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ
news БЛОК
NEWS БЛОК
NEWS БЛОК WEEKLY
ТЫ УЗНАЕШЬ ЭТО ПЕРВЫМ НА MTV
8 утром вечером
12 днем ночью

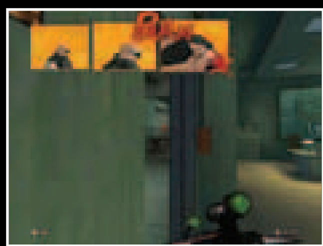
CD1

ДЕМО-ВЕРСИИ

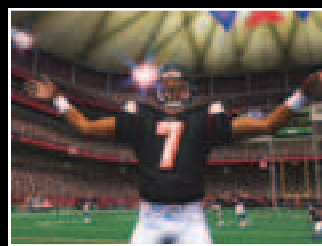
ОПЕРАЦИЯ: SILENT STORM
А вот и то, чего вы так долго ждали! Потрясающей красоты и потрясающей же проработки трехмерный тактический пошаговый симулятор с ролевыми элементами от компании Nival.



XIII
Сверхконцептуальный шутер по мотивам комиксов. Вся фишка игры – в графике. Будучи полностью трехмерной, игра выглядит нарисованной вручную. Непередаваемые ощущения!

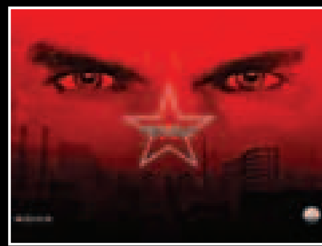


MADDEN NFL 2004
Однозначно лучший симулятор американского футбола. Замечательная графика, достоверная физика и отлично продуманный игровой процесс, в полной мере отражающий всю специфику этого вида спорта.



ГАЛЕРЕЯ

ОБОИ



ОБОИ ДЛЯ ДЕСКТОПА К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!»



ПАТЧИ

- «Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения»
- «Противостояние: Азия в Огне»
- Age of Wonders: Shadow Magic
- «Пираты Карибского моря»

ФЛЭШКИ

- Gay Lords
- Hot Pepper vs. Water
- Goo Slashers 2
- For Your Ass Only

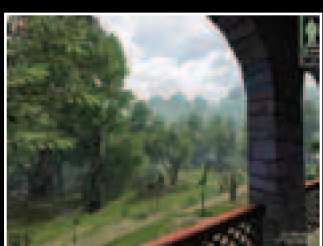
БОНУСЫ

- Фан-арт по игре Lineage II
- Концепт-арт по игре Star Wars: Knights of the Old Republic

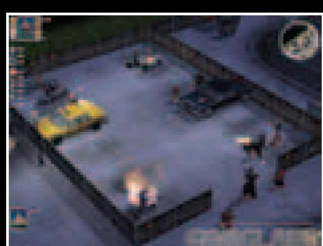
CD2

ВИДЕО

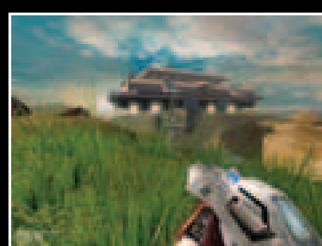
- Xenus



- Gangland



- Tribes: Vengeance



А ТАКЖЕ: Crashday, Ground Control 2: Operation Exodus , NFL Street, RoadKill, The Sims 2, True Crime: Streets of LA, XIII, видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ

- Коллекция демок с турнира ESWC по Quake III
- Демки с чемпионата CPL Summer 2003 по Counter-Strike
- Коллекция риплеев с московского турнира по Warcraft III: The Frozen Throne

СОФТ

SPAM PAL
Реально работающий фильтр спама. Спокойно висит в трее и тихо обезвреживает очередные посылки от «Центра Американского Английского».

FLASH SAVER
Программа, позволяющая сохранять флэшки непосредственно из браузера, без утомительного копания в кэше.

WIN ORGANIZER
Удобный и многофункциоальный органайзер, который поможет вам навести порядок в своих многочисленных делах.

МУЗЫКА

- Саундтрек к играм – Interstate '76 и Interstate '82

А ТАКЖЕ: Alt Desk, Click And Convert, Соло на Клавиатуре, Nero Burning Rom 6, Razor Lame, Track Seek, Web Pictures, DivX 5.0.5, Quick Time 6, ICQ 2003 PRO, Light Alloy, Winamp 2.91, Winamp 3.0, RealOne Player, Best Flash Player

SHAREWARE ИГРЫ

- Arcadia
- Beetle Junior
- Bookworm
- Brixout
- Excavation
- Grizzly Adventure
- Mango Boom
- Overball
- Recket Boards
- Slyder
- Space Wraith 3

ДОПОЛНЕНИЯ

MODERN MOD ДЛЯ GTA: VICE CITY

Модификация, заменяющая все модели автомобилей на современные аналоги. Новые машинки (а также мо-



тоциклы и прочие средства передвижения) могут похвастаться огромным количеством полигонов и выглядят намного лучше, чем стандартные.

А ТАКЖЕ: Кампании для Age of Empires II, Кампании и карты для Age of Mythology, Сингловый эпизод для Half-Life, Карты для Heroes IV, Новые машины для Need for Speed 4, Модификации для Planescape: Torment.

ДРАЙВЕРЫ

- DirectX 9.0b





ОПЕРАЦИЯ: SILENT STORM

А вот и то, чего вы так долго ждали! Потрясающей красоты и потрясающей же проработки трехмерный тактический пошаговый симулятор с ролевыми элементами от компании Nival.



XIII

Сверхконцептуальный шутер по мотивам комиксов. Вся фишка игры – в графике. Будучи полностью трехмерной, игра выглядит нарисованной вручную. Непередаваемые ощущения!



MADDEN NFL 2004

Однозначно лучший симулятор американского футбола. Замечательная графика, достоверная физика и отлично продуманный игровой процесс, в полной мере отражающий всю специфику этого вида спорта.

CD1

ДЕМО-ВЕРСИИ
- Операция Silent Storm
- XIII
- Madden NFL 2004
- Карты для Heroes IV
- Новые машины для Need for Speed 4
- Модификации для Planescape: Torment

SHAREWARE ИГРЫ
- Arcadia
- Beetle Junior
- Bookworm
- Brixout
- Excavation
- Grizzly Adventure
- Mango Boom
- Overball
- Recket Boards
- Slyder
- Space Wraith 3

ДОПОЛНЕНИЯ
- Modern Mod для GTA: Vice City
- Кампании для Age of Empires II
- Кампании и карты для Age of Mythology
- Синглповый эпизод для Half-Life

ПАТЧИ
- «Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения»
- «Противостояние: Азия в Огне»
- Age of Wonders: Shadow Magic
- «Пираты Карибского моря»

ФЛЭШКИ
- Gay Lords
- Hot Pepper vs. Water
- Goo Slashers 2
- For Your Ass Only

БОНУСЫ
- Фан-арт по игре Lineage II
- Концепт-арт по игре Star Wars: Knights of the Old Republic

CD 2

ВИДЕО
- Xenus
- Gangland
- Tribes: Vengeance
- Crashday
- Ground Control 2: Operation Exodus
- NFL Street
- RoadKill
- The Sims 2
- True Crime: Streets of LA
- XIII
- Видео к рубрике «Банзай!»

СОФТ
- Spam Pal
- Flash Saver
- Win Organizer
- Alt Desk
- Click And Convert
- Соло на Клавиатуре
- Nero Burning Rom 6
- Razor Lame
- Track Seek
- Web Pictures
- DivX 5.0.5
- Quick Time 6
- ICQ 2003 PRO
- Light Alloy
- Winamp 2.91
- Winamp 3.0
- RealOne Player
- Best Flash Player

КИБЕРСПОРТ
- Коллекция демок с турнира ESWC по Quake III
- Демки с чемпионата CPL Summer 2003 по Counter-Strike
- Коллекция рипплеев с московского турнира по Warcraft III: The Frozen Throne

МУЗЫКА
- Саундтрек к играм - Interstate '76 и Interstate '82

ДРАЙВЕРЫ
- DirectX 9.0b



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 23 сентября!/

ВЫСТАВКА ECTS 2003

Half-Life 2 и Metal Gear Solid 3! Кто как, а мы летим в Лондон специально ради этих проектов. Читайте в «СИ» о главных суперблокбастерах года и десятках других игр, которые будут показаны в рамках главной европейской выставки и приуроченного к ней шоу PlayStation Experience!

WARHAMMER 40K: FIRE WARRIOR

Люди мира, на минутку встаньте! В следующем номере вас ждет грандиозный специальный материал об одной из самых популярных игровых вселенных за всю историю игр. Вы еще не знаете имя автора! Вы даже не догадываетесь!! Великий и ужасный СЕРГЕЙ ДРЕГАЛИН расскажет вам все!!! В очередь по одному!

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Новое слово в жанре! Свежая кровь на старые дрожжи! Великобритания подарила нам давно забытое ощущение новизны, радость знакомства с неизведанным, счастье исследовательского любопытства, и все это – знаменитая «Республика». Благодаря компании «Новый Диск», российскому издателю проекта, вы сможете прочесть самое свежее эксклюзивное обозрение игры!

SOUL CALIBUR II

Второй из двух главных файтингов года готов появиться на просторах нашей страны! А мы, соответственно, не отстаем и выкатываем вам полноформатный отчет о сиквеле редакционного фаворита.

TRON 2.0

Суперэксклюзив! Только у нас! Интригующая и долгожданная! Желанная и недоступная! Обзор одного из самых заметных проектов 2003 года для PC.

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям



ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания
г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕНИКИН г. Москва (095) 787-4999
Дилайн г. Москва (095) 969-2222
ИНЛАЙН г. Москва (095) 941-6161
КИТ Компьютер г. Москва (095) 777-6655
М.Видео г. Москва (095) 777-7775
НеоТорг г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
Никс г. Москва (095) 216-7001
Олди г. Москва (095) 284-0238
Радиокомплект-Компьютер г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
Сетевая лаборатория г. Москва (095) 784-6490
СтартМастер г. Москва (095) 967-1510
Ф-Центр г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
CITILINK г. Москва (095) 745-2999
Desten Computers г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
EISIE г. Москва (095) 777-9779
ELST г. Москва (095) 728-4060
ISM г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
NT - Polaris г. Москва (095) 970-1930
ULTRA Computers г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
USN Computers г. Москва (095) 775-8202

ALTEX г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
Авиком г. Пермь (3422) 196158
Алгоритм г. Казань (8432) 365272
Аракул г. Нижневартовск (3466) 240920
Арсенал г. Тюмень (3452) 464774
ЗЕТ НСК г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
Интант г. Томск (3822) 560056, 561616
Клосс Компьютер г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
Компания НИТ г. Биробиджан (42622) 66632
КомпьюМаркет г. Саратов (8452) 241314, 269710
Меморек г. Уфа (3472) 378877, 220989
Мэйпл г. Барнаул (3852) 244557, 364575
Никас-ЭВМ г. Челябинск (3512) 349402
Окей Компьютер г. Краснодар (8612) 601144, 602244
Оргторг г. Киров (8332) 381065
Прагма г. Самара (8462) 701787
Риан - Урал г. Челябинск (3512) 335812
Технополис г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
Фирма ТЕСТ г. Саранск (8342) 240591, 327726
Экселент г. Мурманск (8152) 459634, 452757

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

FLATRON® freedom of mind

Digitally yours LG


SAMSUNG
Функция MagicBright –
одно прикосновение
MagicBright
Нажатием одной кнопки MagicBright
устанавливается оптимальное значение яркости
150 кд/м2 – текст • 200 кд/м2 – интернет • 330 кд/м2 – игры, фото, DVD.
Мониторы Samsung SyncMaster 763 MB, 765 MB, 757 MB, 955 MB, 957 MB.
Информация о магазинах и компаниях, в которых можно приобрести мониторы,
находится на сайте www.samsung.ru в разделе "Где купить".
Товар сертифицирован. Информационный центр: 8-800-200-0-400.


STAR WARS
KNIGHTS
OF THE
OLD REPUBLIC
LUCAS Arts
СТРАНА
ИГР
BIOWARE
CORP

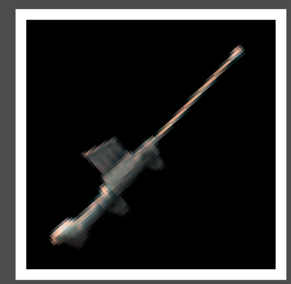

СТРАНА
ИГР
LINEAGE II
THE CHAOTIC CHRONICLE


СТРАНА ИГР
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
СТРАНА ИГР
CONTINUE ?
9
МАША ЛЮБИТ ИГРАТЬ В ИГРЫ, А ИРА ЛЮБИТ МАШУ
ИРА И МАША
МАША
19 лет, учится в МГУ на факультете журналистики
ИРА
18 лет, пишет статьи в журнал Хулиган
ЛЮБИ ИГРАЮЧИ!
ИДЕЯ И РИСУНОК - АЛИК ВАЙНЕР


PK SHKAS


PK PZB41


PK PTRS (Snipe)


PK PTR Boys


PK PIAT


PK MK108


PK MG FF

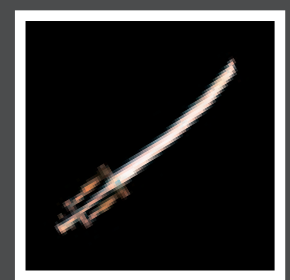

PK MG81Z


PK Gatling 12-mm

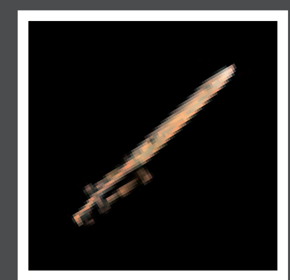

PK DShK


PK MSS41


Grenade Launcher


UK Blade

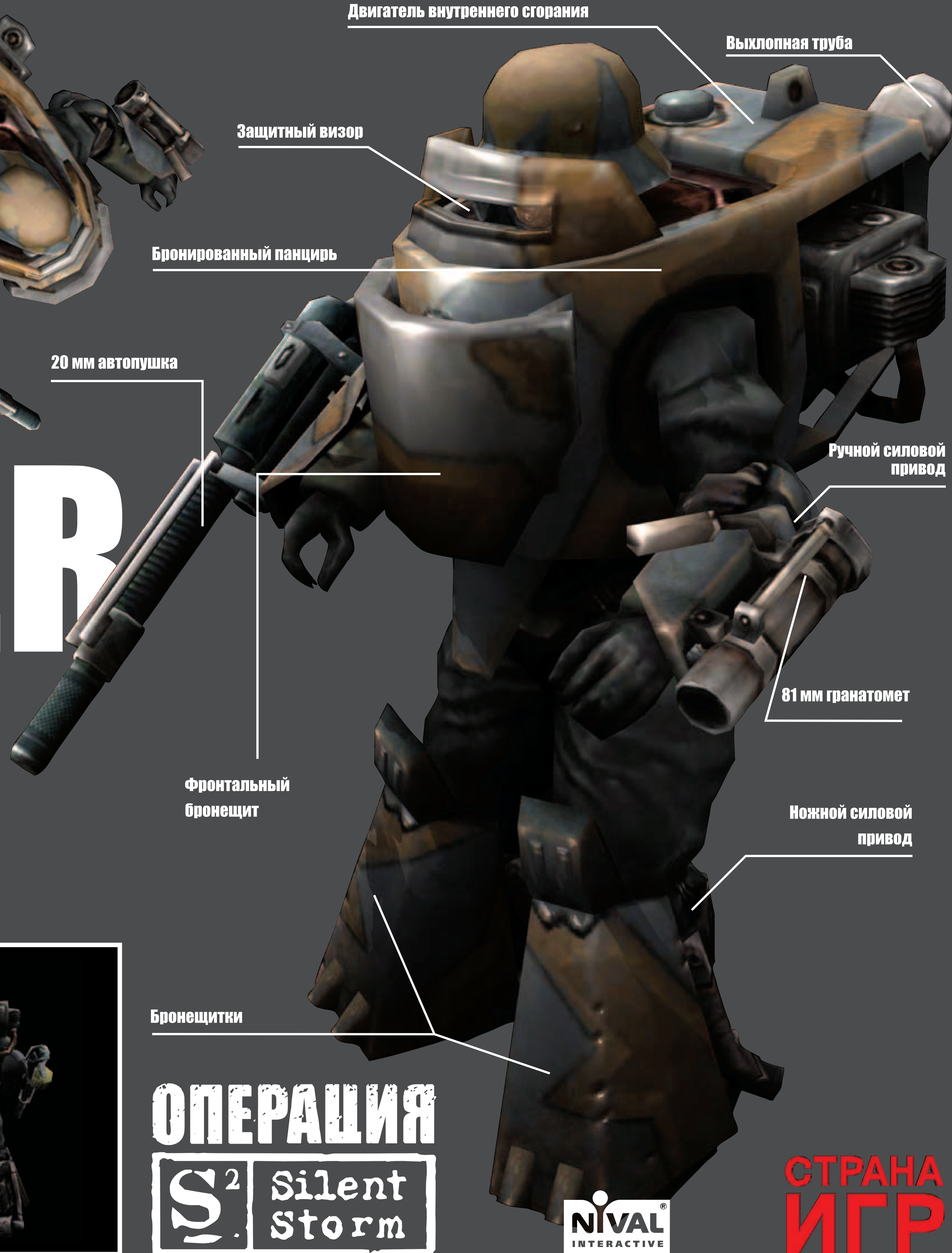

PK AGS 17

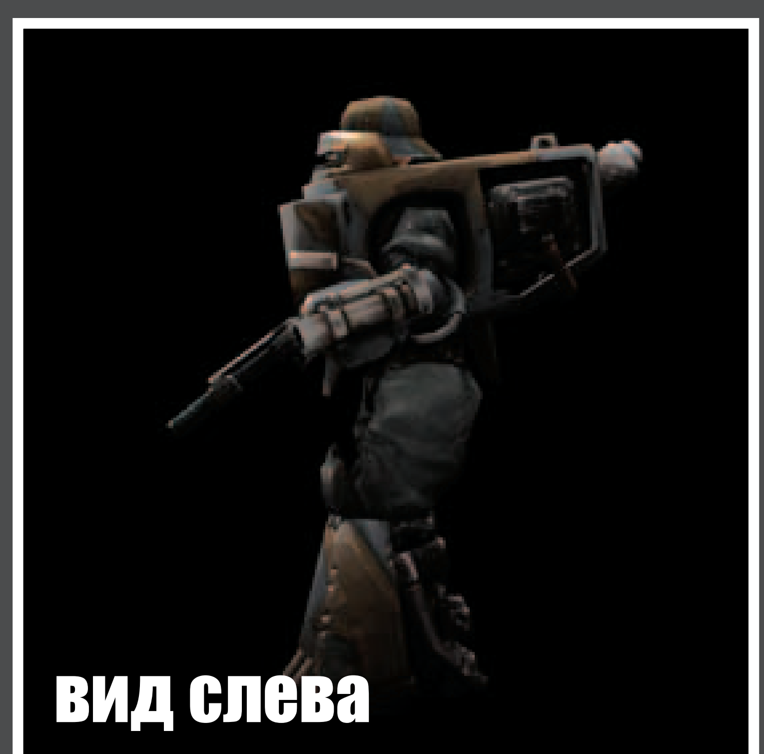

German Blade

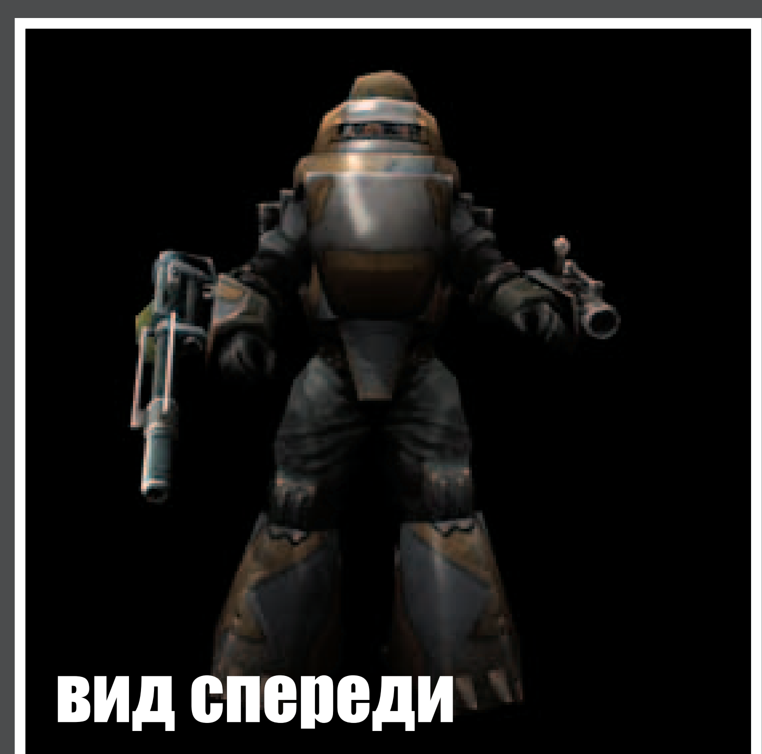


PANZER KLEIN

СОКРУШИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ – ЗАЛОГ БЛЕСТЯЩЕЙ ПОБЕДЫ!




вид слева


вид спереди


вид сзади